Let's Enjoy Computer Life

第6巻第6号昭和63年6月1日発行(毎月1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可 ISSN 0911-2308

POPCOM

お待たせの
フレッシュソフト大集合!
新作・大作 よりどりみどり

特別別冊付録
オールカラー
イースII ハンドブック

超人気マシンの系図を探る
PC-98シリーズ総チェック

話題の新機種レポート
X68000ACE, PC-88VA2/3

花のレディーズ・サミット
美女が語るゲーム作りの舞台裏

6 月刊ポプコム
1988 June
特別別冊付録つき 特別定価500yen

C&C Computers and Communications

使う人、ひとりひとりが、エンターティナーになれる。アドリブ感覚で楽しめる知的マルチメディアマシン、PC-88VA2/VA3、新登場。

文字や絵はもちろん、アニメやビデオ画像、サウンドまでいろいろな情報を自由に組み合わせて徹底的に楽しんでしまう。PC-88VA2/VA3は、そんな好奇心あふれるあなたにピッタリのパソコンです。

大容量・高速処理を実現した16ビットCPU、パソコンで最高水準のAV機能、文節の区切りが学習できる新連文節変換機能、さらに強力になったPC-EngineやN88-日本語BASIC V3など、これまでのPC-8800シリーズとの互換性を保ちながら、大きくパワーアップ。そのうえ、PC-88 VA3では、パソコン初の大容量9.3Mバイトフロッピィディスクを標準装備。いまあるフロッピィの約9倍、どんなデータも1枚のディスクに収容できます。

データベースが面白くなる「パーソナルインフォメーションツールPI」

パーソナルインフォメーションツール Pi

「パーソナルインフォメーションツールPI(ピーアイ)」は、文字や絵ばかりでなく、音やビデオ画像、アニメーションまで、1つのデータベースで管理できる画期的なソフト。たとえば、動物園の地図、象の写真や説明文、象の鳴き声などのマルチ情報をひとつの画面上でまるでカードをめくるように次から次へと検索することができるのです。PC-88VA2/VA3の性能を駆使した新次元のソフトウェアPIは、情報とのつきあい方を一気に変えてしまいそうです。(標準価格28,000円)

AVソフト、ゲームソフト………etc.

PIのほかにも、アニメ作成用ソフト「アニメフレーマー」(標準添付)、音楽ソフト「インスタントミュージック」「ミュージックワールド」、ゲームやワープロソフトなど、88ファミリーならではの豊富なソフトウェアを用意しています。身の回りの情報を思いのままコーディネイトできるマルチメディアマシンPC-88 VA2/VA3。いま、いちばんホットなパソコン、といえそうですね。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-88 VA2
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格………298,000円

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-88 VA3
1Mバイトタイプ5インチFDD2台
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵
本体標準価格………398,000円

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン 国内実績No.1

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札　幌) 011(251)5531
中部支社(名古屋) 052(262)3611
中国支社(広　島) 082(242)5503

NEC

デジタルサンプリング おもしろアイディア大公開!

サウンドで遊ぶとこうなる、というユニークなアイディアが、集まりました。たくさんの応募ありがとう。

●由貴チャンの声入りカレンダー(高知県 山本和人君) ●由貴チャンの声の目覚し時計 ●ディスクでボイスメール ●パソコン通信で声のメッセージ ●留守番電話 ●いたずら電話の相手の声を録音し、スピードや音程を変えて撃退(兵庫県 臼田周平君) ●語学の学習 ●ゲームの効果音 ●ヒット曲のイントロを録音し曲あてゲームで遊ぶ ●鳥(雄)の鳴き声を録音して仲間(雌?)を呼び寄せ、バードウオッチングする(長野県 北村知之君) ●鳴き声の出る動物図鑑 ●しゃべるアルバム(三重県 尾藤正明君) ●ディスク版観光案内 ●自然音を録音した環境ディスク ●CDVのようなミュージックディスク(神奈川県 黒崎雅有君) ●パソコンカラオケ ●プログラムリストやメッセージなどをアイドルの声で読ませる……etc. アイデアがたくさんありすぎて、全部紹介しきれませんでした。ごめんなさい。なお、複数の人から同じ様なアイディアをもらっている場合は、名前を省略させていただきました。

パソコンで、21世紀の夢を描こう! オリジナリティあふれるコンピュータアートに、PC-8800/PC-9800シリーズを使ってあなたもチャレンジしませんか。

夢があるからアートする
第1回NECパーソナルコンピュータ

パソコンアート大賞作品募集

◆**募集テーマ**:夢
◆**締切**:5月31日(当日消印有効)
◆**賞**:パソコンアート大賞(賞金3万円、賞状)ほか、各種賞を用意しています。
◆**応募方法 応募条件**:NECパソコン販売店店頭のポスターチラシをご覧ください。
◆**お問い合わせ先**:パソコンアート大賞事務局 TEL.(03)584-7068

由貴ちゃんの笑顔で、新メンバーを集めよう!

斉藤由貴

学園のパソコンクラブの皆さまへPCポスターをさしあげます。

学園パソコンクラブポスタープレゼント

◆**お申し込み方法**:送付先ご住所/お名前/学年/電話番号/クラブ所在の学校名/クラブ会長名/クラブ会員数を官製ハガキにご記入の上、下記までお申し込みください。
◆**お申し込み先**:〒108 東京都港区三田1-4-8 三田国際ビル 日本電気(株) パーソナルコンピュータ販売推進本部「学園パソコンクラブ」係
◆**ご提供ポスター**:NECパソコンPCシリーズポスター数種類

東北支社(仙台) 022(261)5511 東京支社(東京) 03 (456)3111
北陸支社(金沢) 0762(23)1621 関西支社(大阪) 06 (231)3111
四国支社(高松) 0878(22)4141 九州支社(福岡) 092(271)7700

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(211)9800
受付時間…9:00~17:00月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

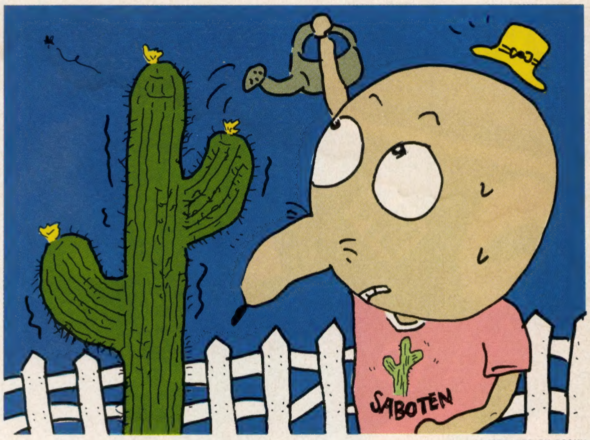
日本電気グループ

CONTENTS

LET'S ENJOY COMPUTER LIFE

POPCOM

6 VOL.63 1988 JUNE



ILLUSTRATED BY POCKY

6 特集 お待たせのフレッシュソフト大集合!

新作大作 よりどりみどり

シルバー・ゴースト／アルギースの翼／パワフルまあじゃん／サジリ／アグニの石／HERZOG／ミュージックアート88／ASHE／司政官／ガデュリン～ディガンの魔石／ラスト・ハルマゲドン／バトルゴリラ／スタークルーザー／XZR 破戒の偶像／怨霊戦記／ハイデッガー／クルージュ／ハーレッシュ

68

X68000 ソフトレビュー

源平討魔伝／R-TYPE／Twin Bee／殺意の接吻

74

MSX新作ソフト紹介

抜忍伝説／ウルティマ エクソダス／谷川浩司の将棋指南II／殺人倶楽部／あかんベードラゴン／忍者

84 何も考えていないあなたにも勝てる!?

『カリ・ユガの光輝』必笑講座

90 花のレディーズ サミット

美女が語るゲーム作りの舞台裏

82 154 '88ニューコレクション

話題の新機種レポート

X68000ACE

PC-88VA2/3

■表紙 CG 岡本博 レイアウト 田村一郎

94 208 **最終回** いよいよ大団円

マイト・アンド・マジック 学術調査隊

98 ポプコムオリジナル大河RPG、完成迫る

サバッシュ通信

101 ビデオゲーム、アニメ、映画、ゲームのホット情報満載!

AMUSEMENT RADAR

118 1988プロ野球をシミュレート!

こだわりレポート
素晴らしきMr.プロ野球
大洋VS阪神

124 J.D.のこのソフトただものではないっ!

ロード・オブ・ウォーズ

130 同時進行RPGレポート

ソーサリアン

136 RPG少年の父による苦闘レポート番外編

抜忍伝説 番外編

160 超人気マシンの系図をさぐる

PC-98シリーズ総チェック

189 ゲーム体験レポートまんが

タクミちゃんの長い一日
「DOME」

240 誌上ロールプレイングゲーム

サンダーロード

138 ダ・ビンチ二人三脚
142 海外ソフトウェアダイジェスト
147 ベストソフト30
148 情報ギッシリRANDOM FILE
170 円丈のドラゴンスレイヤー
174 としクンのDTPレポート
183 OH!地球ミュージック
200 ミュージック・パビリオン
214 入門者のための新Q&A
222 パソコン入門講座
226 かじってみようコンピュータ言語 最終回
231 POPCOMテクノダム
236 新刊図書紹介
293 NEW POPCOMMUNITY
305 次号予告
310 MESSAGE FROM EDITORS
179 特別付録CGカセットレーベル

特別別冊付録

オールカラー イースIIハンドブック

オリジナルプログラム

NEBA ACTII	X1シリーズ	252
99	PC-8801シリーズ	259
ぽぷこみかる☆まあじゃん	MZ-2500	271
Trap Tower	FM-7シリーズ	285

■マンスリー・ソフトレーダーは特集に組み入れたため、今月は休載いたします

GERO
GERO
POP
COM
WAR
MAJYaN
1988
FANTASY
GOAST

お待たせのフレッシュソフト大集合！

新作・大作よりどりみどり

J.D.加藤「や〜、今月はいつもよりも締め切りが早くてしんどかったな〜」 小林「ほげー」 J.D.加藤「こらこら、なんちゅう返事をしているんだ、小林」ベラ子「だめよ、もう小林君はバテちゃっててあごが出るどころか頭蓋骨が出ちゃってるんだから」 J.D.加藤「お〜、そういえばいつもよりやせていると思ったら、口から骸骨が出ていたのか」 小林「ちがいますよっ！　2人してなにいってんですか。まったく。今回の締め切りて、エネルギーを使い果たし、疲れきってやつれたんですよ。今月はそのぶん、ソフトのラインアップもバッチリですからね！　ウソだと思ったらこの特集を見てください。」 J.D.加藤「オレたちもやったんだから、そんなことはわかってるよ！ それをいうなら読者のみんなにいうんだな」 小林「見てくださいね。みなさんっ！ ゼイゼイ」

シルバー・ゴースト／アルギースの翼／パワフルまあじゃん／紫醜懼(サジリ)／アグニの石／HERZOG／ミュージックアート88／ASHE ／司政官／ガデュリン〜ディガンの魔石／ラスト・ハルマゲドン／バトルゴリラ／スタークルーザー／XZR〜破戒の偶像〜／怨霊戦記／ハイデッガー／クルージュ／ハーレッシュ

イラスト／みうらじゅん

シルバー・ゴースト

呉ソフトウェア工房

■PC-8801SRシリーズ　7,800円

新作

ねえ、そこの君！　ぼく、これからキャメロット城を攻めに行くんだけど、よかったらいっしょにどう？

画面いっぱいのフルスクロールマップ上でくり広げられる、中世イングランドの戦争絵巻。アニメーションされる敵も味方もわらわらわらのマルチキャラ、戦闘の処理はかぎりなくシミュレーションに近く、主人公以外のキャラは戦いが始まると思考ルーチンで勝手に行動する。いやはや、なんと欲張ったシステムのゲームじゃないか！

村長の家の前から冒険は始まる。

ていねいに作りこまれたまじめなシステムが光る!

待ちに待ったアクティブシミュレーション大作『シルバー・ゴースト』が、やっと完成にこぎつけた。昨年の夏には開発が始まっていたのだから、かれこれ1年がかりということになる。最も苦労したのが、やはりマルチキャラのコントロール部分で、スピードと思考ルーチンとのせめぎ合いだったというのも、完成したゲームを見ればうなずける話だ。

だいたい、味方だけで15人ものキャラをいっぺんに画面上で動かしてしまうという大胆さに頭が下がる。16ビット機ならいざ知らず、8ビット機でアニメーションしながらなのだ。さらに、プレイヤーのコントロールが手に負えなくなるのをまじめに思考ルーチンで対処しているというていねいさだ。

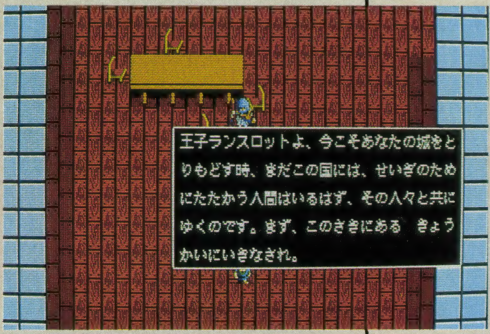
当然といえば当然なのだが、たとえばプレイヤーキャラの動きに右へならえをすると、複雑な地形では迷子が続出してしまう。かといって、それぞれ動かしていたのでは、戦闘時に手間がふえるばかりで、とてもゲームにならない。最終的には、メモリー制限により、用意した思考ルーチンの一部をやむなく削除してしまったとのことだが、プレイした感触ではまったく不満なところは感じられなかった。逆に、もう少し適度に迷子が出たほうが、寄せ集めの部隊を指揮しているという感じが出たんじゃないかと思えるくらいだ。

戦闘でのキャラの集散は、前近代的な数を頼んだなぐり合いがみごとに表現されている。この戦闘シーンだけでも、十分にプレイする価値のあるゲームになっている。

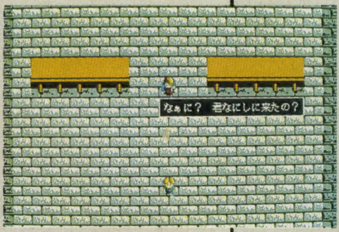
このマルチキャラ・システムのおかげで、よくも悪くもRPG的なゲーム展開はできなくなってしまったため、シナリオ面では多少の不満が残る。ストーリーはストレートで、簡単にいうと城攻めを目的とした人材収集。バランスはかなりやさしめに余裕のあるものとなっているから、ゲームをコンプリートしたあとでも、時間やチーム数、キャラ制限などを勝手に決めて、何度もプレイしてみてほしい。マルチキャラのコントロールも、慣れてくるといろいろコツがあって奥が深い。謎解きよりも、そのあたりを楽しむべきゲームだということだ。

システムだけでもかなり見せるゲームだが、グラフィックの気合いの入り方も見のがせない。前作『アルゴー』でもハデなデカキャラで目を引いたが、今回もキャラの表示にはそうとう気をつかっている。移動シーンに注ぎこまれたプログラミングの技術は、シューティングゲームなみといっていい。

マップは基本的に横幅1.5画面分で、縦長のスクロールタイプ。もちろん上下左右にスクロールする。バリエーション豊かな地形のグラフィックは明る



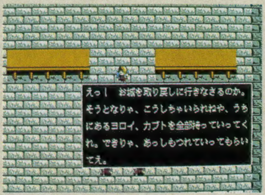
養父にはげまされて。

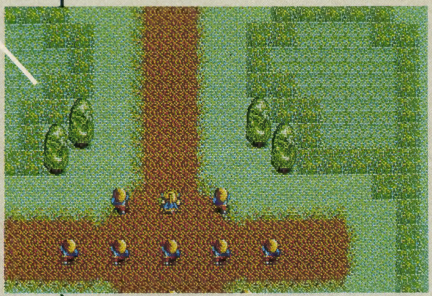


それはないでしょう。

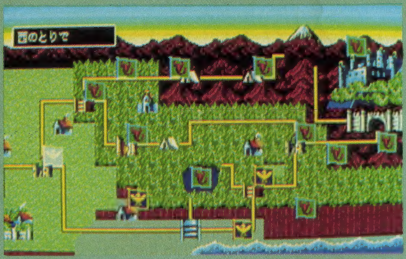
教会の牧師があずかっていたものは……。

元気なおじさんもいる。





一列縦隊で次のエリアへ。



全体マップ。ここからチームを選ぶ。敵部隊の位置に注意。

チームの各メンバー、それぞれが個別に能力値をもっている。

コマンド・メニュー。

くてキレイだし、2頭身キャラの動きもかわいい。最近はやりのオドロっぽいグラフィックもそれなりに好きではあるが、お花畑にうまって頭だけ出しているキャラなんか見てると、デフォルメの大切さを痛感する。ゲームシステムとのバランスなんだろうけど、シミュレーションにはリアルな絵は似合わないと思う。このあたりのセンスは、ゲーム性まで左右するだけに、むずかしいところではある。カワイらしいキャラでかえってリアルっぽくなっているこのゲームの場合、選択は大正解。

さて、とりあえず、スペックから紹介していこう。まずマップの広さだが、移動シーンに使われる長いマップが14枚、そのほかにマップとマップをつないでいる砦なんかが9画面分あり、これも狭い範囲で多少スクロールする。さらに、1画面分のイベントシーンが十数枚もある。総計すると、50画面をかるくこえる広大な舞台が展開されるわけだ。キャラクターの種類は、味方キャラが16種、敵キャラとモンスター合わせて32種、それぞれが4～5パターンでアニメーションされているから、これもデータとしては膨大な量となる。呉ソフトお得意の大型キャラも3種類用意されているゾ。

アイテムは24種類。一見少なく感じるけれど、アイテムの力を借りて戦ういわゆるRPGスタイルではないからで、ゲームの進行に関するものと、戦闘時にキャラクターの能力を修正するものに分けられる。後者は、当然、1つ以上拾えて複数のキャラに同じものを持たせられるが、システムの性質上、戦闘全体の結果を左右するほどの効果はない。どちらかといえば、そのキャラが生き残れるかどうかを決める。

あとつけ加えるとすれば、フォーメーションが8パターン、魔法が10種類、つくれるチーム数の制限が16チームまでとなっている。それから、軽快なイメージのBGMが11曲!

すべては城攻めから始まった

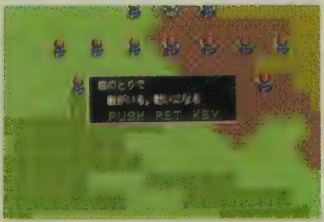
当初、アクションを主体にした城攻めという形は決まっていたのだが、シミュレーションの手法をとりいれることと、複数(それもきわめて多人数)のキャラクターを登場させることをテーマとしたため、ゲームのスタイルは大幅に変化している。ダマシは、開発が始まったばかりのころからずっと取材の機会にめぐまれていたので、開発が進むにつれてゲームが姿を整えていく過程の一部始終を、はからずも見ることができた。初めのうちは、数字だけのマルチキャラで、かなりシミュレーション的な戦闘処理を予定していたものが、個々のキャラの個性を尊重する方向に変わり、それにつれて3D表示がメインとなっていたものが、スクロールタイプに変わった。そのあとのキャラの思考ルーチンの模索が開発中最も長かった部分で、そのころすでにキャラは画面の上で戦闘していたのに、ちっとも開発が進まないという状況が続いていた。それが昨年の暮れあたりだったというわけだ。

RPGのシステムが比較的安易につくれてしまうのに対して、少しでもシミュレーションに近づけようとすると、一気にシステムづくりがむずかしくなる、というのは社長の呉氏の話だが、まったくそのとおりだと思う。現在のRPGのシステムは、人間が機械を頼らずにプレイするように簡素化されたシステムをベースにしているので、パソコン(のプログラマー)にしてみれば、負担は少ない。システム自体、数多いパラメーターによって構築されているので、ゲームのバランスもとりやすいと、いいことずくめだ。パソコンRPGの大流行(大氾濫?)も、このあたり

アマゾネスのお姉さんたちとお友だちになるには……。

ずいぶんな言い草/

指揮官さえ黙らせれば、このとおり。



親切なメッセージ!?

おー！　なにがなんだかわからん!!

おいおい、みんなどこ行くんだー！

が原因だとダマシは理解している。実際、最近ヒットしたRPGはみんな、RPGたるシステム以外の部分に魅力のあるゲームばかりだということに、注目するべきだと思う。

そういう意味で、新しいゲームシステムの開発に挑戦した呉ソフトをダマシは応援しちゃうわけだ（応援ついでに、テストプレイにまで駆り出されてしまった）。

開発の現場を見てきたこともあり、思い入れが強いことも確か。立場上、内容については人一倍くわしくなってしまった。で、知ってることもどんどん書いちゃう。

もう一度おさらい

先月号でもレビューしているのでくり返しになるから、背景については簡単に。時代設定は中世のイギリス。正確にはイングランド島。下地は「アーサー王伝説」だが、ストーリーはまったくのオリジナル。主人公もアーサーではなく、円卓の騎士の一人、ランスロットで、しかも少年のころ。

ものごころもつかぬうちに父親が悪魔によって殺され、城も乗っ取られた。成長した少年が、枕もとに現れた父親の亡霊の遺志を継いで、城をとり返すために立ち上がるというのが、プロローグのストーリーだ。

ゲーム開始時点では、キャラはランスロット君1人だけ。最初の村は、彼が育てられたところで、協力者もたくさんいる。何人かと会話して、指示どおりにすれば、すぐに10人ほどの仲間ができる。これが最初のチームになる。さっそく次のエリアに進むと、弱いモンスター（巨大青虫や巨大カマキリなんか）がいるので、みんなでこれを袋だたきにする。本当に文字どおり、寄ってたかって切りつけるので、よく考えると壮絶なシーンではある。

キャラクターは、各自、相手にヒットするごとに（敵をたおさなくても）経験を積むという設定になっているので、草原と村の間を何度か往復すると、かなりのレベルをかせげる。

草原の先にある砦には、敵の1隊が駐屯しているので、そこへ進むと人間相手の戦闘になる。プレイヤーのするべきことはモンスターのときとそれほどちがわないが、相手は明確に攻撃の意思をもっているので、モンスターを追いまわすようにはいかない。

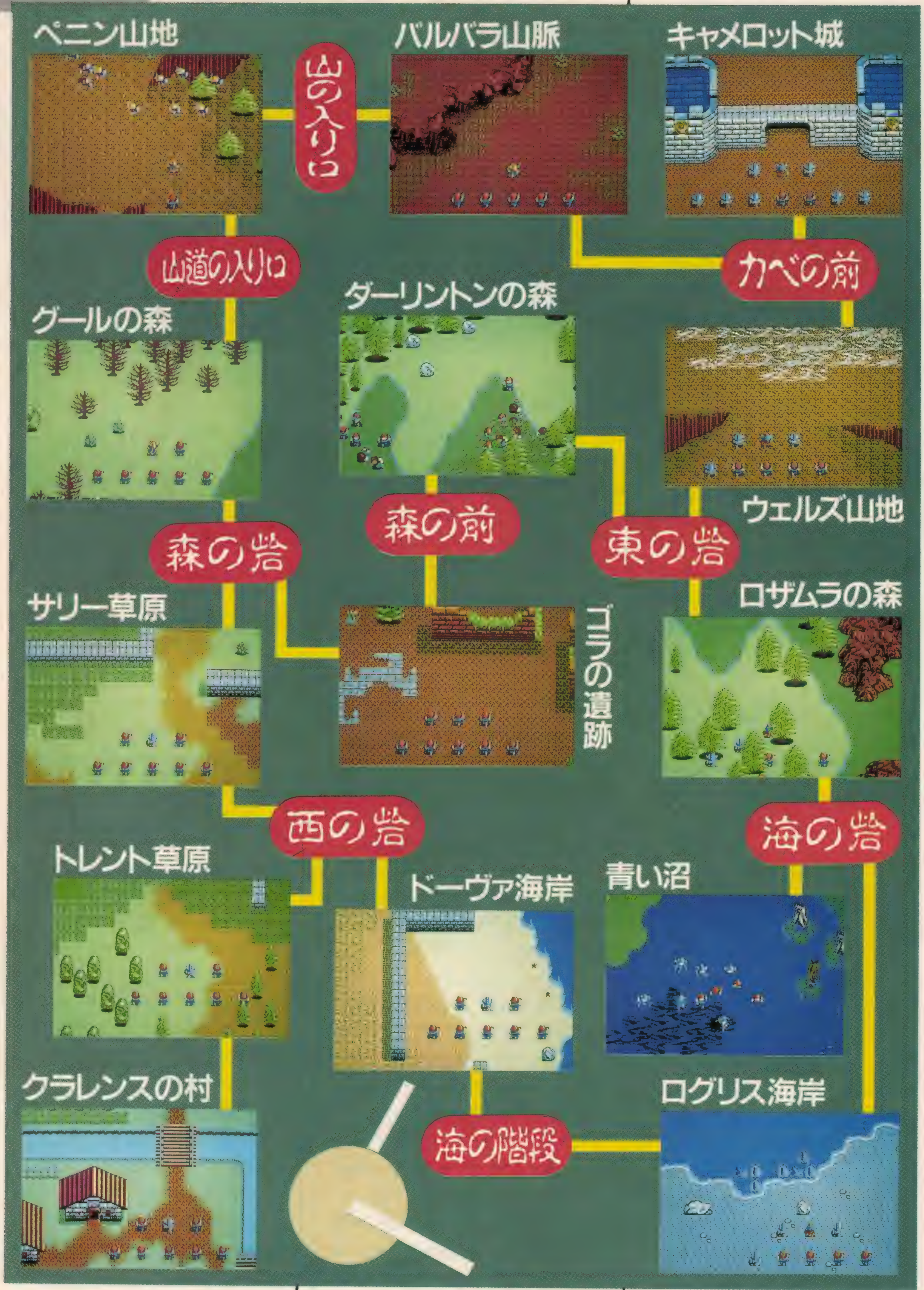
人間相手の戦闘で大切なことは2つある。まず敵の指揮官をたおしたり、戦意を喪失させると、敵の兵隊がこちらに寝返る。これも重要な戦力の補充となるので、むやみやたらと殺しまくるのはよくない。全滅させた敵の部隊は、ある間隔で敵の魔法使いにより復活してくるので、戦い続けていれば敵の戦力が減少してゆくというものでもない。兵を集めて、少しずつ勢力範囲を広げてゆくのが正攻法。

2つ目は、アイテムの獲得。敵兵をたおすと、そいつの持っていたアイテムを奪って使える。重要なアイテムも、ほとんどこの方法で入手する。

それから、敵の部隊もマップのエリア伝いに移動してくるので、奪取した砦をからのままほうっておくのはよくない。砦というくらいだから、やはり防御に有利。プレイヤー側は、各キャラを個別にもコントロールできるので、狭く入り組んだ場所での戦闘は、さらに有利になる。また、敵の部隊の一部は、最初の出発点の村をめざして進んでくるので要注意だ。クラレンスの村は、ヨロイなどの装備を補充してキャラクターのクラスを変えられる場所なので、ここを失うのは痛い。敵部隊がいると、村人たちは隠れてしまって出てきてはくれない（一時、いったん村に敵部隊が侵入すると、村の機能は二度と回復しないようにされていた。が、それでは条件が厳しくなりすぎるので、敵部隊を排除すると機能が回復するように改められた）。

弓兵に関しては、ゲームのバランスと密接な関係があるので、敵の弓兵が寝返ってもただの戦士にしかならないので、あしからず。そのかわり、弓の装備を調達できる場所が、海岸近くに設定されているから、がんばって探してみようね。

キャメロットの地図



ペニン山地
山の入り口
バルバラ山脈
キャメロット城
山道の入り口
カベの前
ダーリントンの森
グールの森
ウェルズ山地
森の砦
森の前
東の砦
サリー草原
ゴラの遺跡
ロザムラの森
西の砦
海の砦
トレント草原
ドーヴァ海岸
青い沼
クラレンス の村
ログリス海岸
海の階段

細かな戦術を身につけろ

マルチキャラの戦闘でいちばん苦労したのは、なかなかバランスが思うようにとれなかったことだったという。つまり、かなり強いキャラクターでも、まわりをとり囲まれると、まず勝ち目はない。包囲されると最高6人から攻撃を受ける。ヒットされる回数が6倍になるのだから、たまったものじゃない。結局これは、そのままこのシステムの特徴として残されているので、プレイヤーはせめて主人公だけは包囲されないように気をつけること。主人公が殺されるとゲームオーバーとなってしまい、セーブしてあれば、そこから自動的に始まる。

個別にキャラをコントロールできることは書いたが、これも戦闘では重要な戦術をふくんでいる。キャラは戦闘でダメージを受けすぎると、指揮官の撤退命令を待たずに、勝手に逃げ出すが、後ろに味方がいたりして退却できない場合がある。そんなときには、プレイヤーのコントロールにすると、味方の横をすりぬけて移動できるので、脱出させられる。これは、こまめに気をつけていないと、やたら損害がふえるので、大切なテクニックだ。

このコマンドは戦闘以外でも、迷子を捜すのに利用したりする。地形の関係で指揮官から遠くはなれてしまったキャラを連れてきたり、あるいは迷子がいないかどうか確かめるのにも使える。次のエリアに移動するときに2画面分以上はなれているキャラがいると、部隊からはぐれてしまったと判断されて、貴重な人材を失う。また、戦闘中に指揮官がそのエリアをはなれてしまうと、敵と接触しているキャラは捕虜になってしまうから、これも要注意だ。

気をつけるといえば、攻撃の命令はCAPS（大文字）ロック・キーに設定されているのだけれど、ゲーム開始前からロックしたままにしていると、最初の味方が集まってくるはずのところで、とんでもないことが起こる。兵士がみんなして村の女の子を追いかけまわし始めるのだ！ プレイ中は、CAPSキーをこまめに切りかえる習慣をつけておかないと、攻撃したくもないのに、兵隊たちが勝手に走り始めちゃうなんてことにもなりかねない。相手が女の子ならまだいいけど……？

まだ教えちゃうことがあるもんね。味方のキャラは、画面に表示されている範囲の敵しか攻撃しない。指揮官の位置を移動させて、画面内にいる敵の数をコントロールすると、ある程度味方キャラの動きを制御できる。いちいち個別に敵を選ばせる必要がないので、かなり戦闘がラクになるはずだ。ただし、すでに戦闘を始めてしまっているキャラは、画面の外に出ても戦闘を続けているということも忘れないように。場合によっては、画面の外で死んでしまうキャラもいる。各キャラのヒットポイントにはつねに注意を払うこと。

指揮官キャラの動かし方でもう1つ。複数のキャラを攻撃できる立場にいる敵は、順番の若いほうを優先する。指揮官がいれば、真っ先に切りかかってくる。これを逆手に利用すると、弱っている味方キャラをかばったり、混戦では、ダメージを指揮官に吸収させたりというテクニックが使える。指揮官が弱いとそれもムリなので、新しいリーダーをつくるときには、このことも覚えておくように。

最後のヒント。アマゾネスの村は、最初の海岸の中ほどを左に行ったところ。岩の切れているところを探してみよう。それから、魔法を使えるマジシャンは、最初からはいない。森の教会の修行僧をレベルアップさせてマジシャンをつくるのだけれど、手順がある。牢屋のカギは、スペアキーが2つもあるんだよ。こんなとこかな。

ダマシからのお願い。村の宿屋にいる戦士グループのなかに、ダマシという名のヤツがいるから、役立たずだけどあまり殺さないでおくれ。

フォーメーションはこれだけある

アルギースの翼

工画堂スタジオ

■PC-8801SRシリーズ、PC-9800シリーズ，X1シリーズ　7,800円

妖獣どもをやっつけて平和なアルギースをとりもどせ！

新作

2月号で紹介した工画堂の新作RPGがついに完成した。もうプレイしている人もいるだろうけど、仕事を忘れてどっぷりつかってしまった成果を見てくれ。

スタート時の攻撃力は80。修業で一気に120くらいにしてしまおう。

ここでは攻撃力が、500になるまで修業できる。

セルリノ山脈ってどこだ？

フィレスの町の宿屋。何度もお世話になります。

これはオーグマットの町。

鷹匠に鷹をもらったぞ。

古文書は伝える

宇宙のかなた、第5銀河星団α星。そこには、アルギース王国と呼ばれる国が栄えていた。

アルギース王国建国の祖、アルギース大王の時代、人々は天空界で暮らしていた。しかし大王のたくましい建国精神は地上へと新たな発展を求め、その結果アルギース王国は天空界と地上の両方にまたがる一大王国として栄えることとなったのだ。

地上の王国の建設には、地、水、風の3人の精霊の助力があった。王と3人の精霊、それにアルギースの民は協力して妖獣どもを制圧し、大地に平和をもたらしたのだ。

また、このころから王家には代々双子が生まれるようになり、その一方が天空界を他方が地上界を治めるのがならわしとなった。

やがて時の流れとともに、人々は花々の咲き乱れる地上の楽園での生活に慣れ親しむようになり、ついに第15代アルギース王の時代、王国のすべてを地上に移すことになった。このとき王は3人の精霊に命じて天空界の扉を固く閉ざさせ、また天空界にはすべてを美しく保存するために、侵入するすべての者を敵とみなして攻撃するよう訓練

フィレスの町

した多数のロルードを番人として残した。そして精霊たちはこのときをもってその役割から解き放たれ、それぞれの地で深い眠りについたのだ。

そして紀元578年、アルギース王家第23代の時代、ついに異変が起きた。山間の僻地に追いやられていた妖獣たちのなかに、これまでになく高い知能を備えたものが現れたのだ。指導者を得た妖獣たちは、たちまちのうちにアルギース城に攻め上り、王や王妃もろとも城を滅ぼしてしまった。人々にとってアルギース王国始まって以来の恐怖の時代がおとずれたのだ。

スタート地点付近のマップだ。

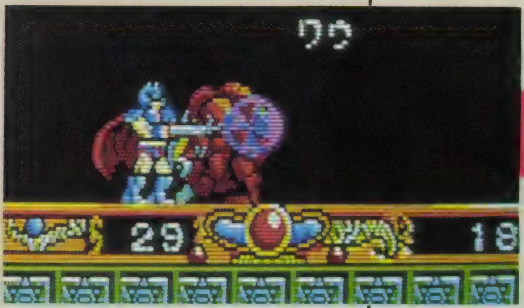
人々のただ1つの希望は、運よく難をのがれた第23代王子(つまり将来の24代王)の存在であった。王子は妖獣を退治し、アルギースの地に平和をとりもどすため、ある町で旅立ちの準備を進めていた──。

ファンタジーRPGなのだ!

というのが舞台設定である。プレイヤーは王子になって妖獣退治の旅に出かけることになる。前作の『サイキックウォー』とはうって変わってファンタジー路線なのだ。つまりは剣と魔法の世界になるわけだけど、血生臭さは全然なくて、工画堂のゲームに特有のあっけらかんとした雰囲気が漂っている。ゲームの目的をひと口にいえば、妖獣の親玉をやっつけるってことなんだけど、この親玉にしたって、ミノリンなんてかわいい名前をしているんだからね。

このゲームはRPGなんで、敵をやっつけて経験値とお金をかせいでいくといった基本的構成はほかのゲームと同じだ。王子の性質を表すパラメーターは体力と攻撃力だけで、体力は敵と戦えば当然消耗する。消耗した体力はクスリを使うか、町の宿屋で5ゴルダ（ゴルダというのはアルギースの通貨単位）払って「御休憩」すれば最大値まで回復する。体力の最大値を上げるには、経験値をかせいでレベルを上げればいい。

攻撃力のほうは、ちょっとようすがちがっている。このゲームでは攻撃力はお金を出して買うのだ。正確にはお金を払って修業させてもらい、その結



戦闘シーンはぶつかり合いだ。

杖を使うと山の真ん中にトンネルができた。

戦闘中に鷹を飛ばすこともできる。

地の精霊が現れた。

■オーグマットにある古文書だ。

果攻撃力が上がるって形になるんだけど、要するに金を出しさえすれば攻撃力がつくってことなんで、買うといってもいいだろう。もちろん、お金をかせぐには敵をやっつけるしかないんで、攻撃力と経験値はある程度までは比例してのびることになる。

ゲームの展開としては、ある場所でアイテムを手に入れ、それを使って次の場所へ進むということをくり返していくことになる。RPGだけど、どこに何があってどうすればいいかということを探す謎解きの要素がたいへん大きくなっているのだ。いろんな謎を解くために欠かせないのが「翼龍の書」で、これには精霊を呼び出すための呪文や魔法の説明、何カ所かに出てくる古代文字解読のための手引きや妖獣についての説明なんかが書かれている。「翼龍の書」は、これなしにはゲームを進めることができないというほど、ゲームの展開に大きくかかわってきているのだ。

地上のマップは大きく分けて3つからなっている。スタート地点のアルギースの地と、山を挟んだ東の地、川の向こうの西の地といったところだ。

それと終盤に立ち寄る天空界もある。各マップ上には町や城、塔などがあって、それぞれの中は縦断面型のマップが広がっている。山や川はあるアイテムがないとこえられないから、順を追ってアイテムを集めながら進んでいかなくちゃならない。

町では買い物やセーブもできるけど、重要なのは人々から情報を集めることだ。

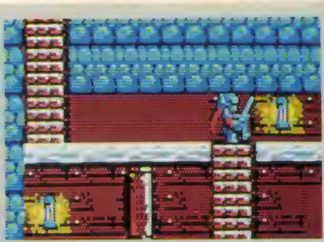
人々の話を総合していくと、次に何をしたらいいのかということがだんだんとわかってくるようになる。大事だと思ったことは忘れないうちにメモしておこう。

精霊を呼び覚ませ

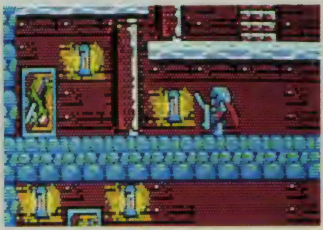
スタート地点はフィレスの町。ここには宿屋があるんで、中盤ぐらいまではこの町でセーブすることになる。最初はまずクスリを2～3個買っておこう。1個10ゴルダだから、少し買いこんでおいてもいい。宿屋のほうは5ゴルダだから倍ってことになるけど、どこででも使えるんだから手軽でいいよね。ただしクスリは最大で10個までしか持てないのだ。

そうしたら、北のオーグマットの町に行ってみる。ここには王家に仕えていた鷹匠がいて、鷹を1羽くれる。鷹は戦闘のとき飛ばすと、1回につき敵の体力を20奪ってくれるのだ。これは、とくにまだレベルが低いうちには有効な攻撃手段だぞ。ただし鷹を使うにはエサが必要。エサもこの町で1つ20ゴルダで売っている。

ほかには光の翼なんてものも売って



地下だけど、ちゃんと明かりがついている。

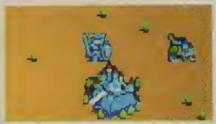


お、何かあるぞ。

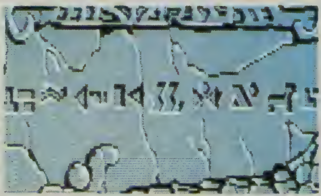
冥の塔に突入するぞ。

う、強そうなヤツ。

こちらはアルギースのお城。

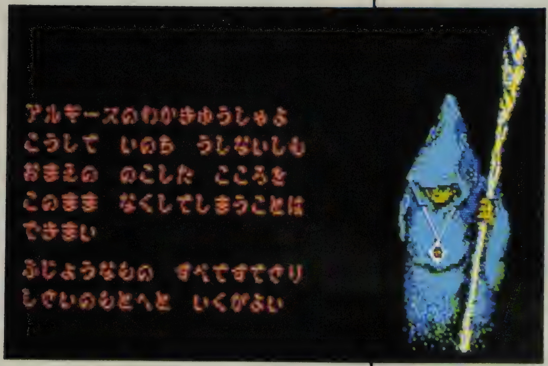


塔の中はこんなふう。



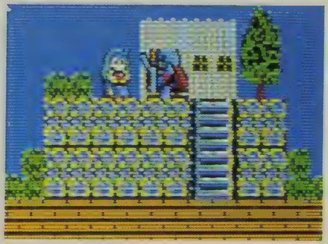
またもや古文書を発見。

ゲゲ 川が割れた

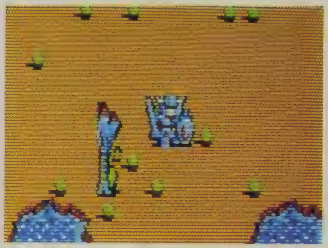


死ぬと所持金が0になってスタートの町によみがえる。

ここは西の地の砂漠だ。


ついに妹と再会／

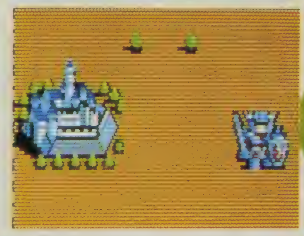
これで魔法が使えるぞ。


風の塔だ。

中はやっぱりこんなふう。

またやっかいな敵がいるな。

あれがうわさのアテパル城だ！



上へ上へと登っていくと……

いた。何に使うのかなと思ってためしてみたんだけど、どうやらこれは、どこにいても一瞬のうちにこの店の前にもどってこれるというモノらしい。塔のてっぺんや城の地下深くから帰ってくるのには、これを使うと楽だし安全でいいかもね。

あと、この町にはアルギース王から伝えられたという古文書があって、解読するとある場所についての記述だってことがわかる。早くも「翼龍の書」のお世話になるってわけだ。

その西のほうにあるトキルの町では修業ができる。これは1回50ゴルダだから、最初のうちから少し攻撃力を上げてしまったほうがなにかとラクに進めると思うよ。今後も攻撃力が500になるまでは、ここで修業をすることになるのだ。

町の外を歩いていて、敵と出くわすと戦闘シーンになる。戦闘はアニメーションしていて、剣を使ったなぐり合いといった感じだ。戦闘中は鷹を飛ばしたり、中盤からは魔法を使ったりもできるようになるけど、剣の勝負だけならただ見ているだけでいい。あとは勝手になぐり合いを進めてくれる。そして先に体力が0になったほうが負けになるのだ。

もし途中で「ヤバイな」という状況になったら、「にげる」とすることもできる。もちろん必ずうまくいくとはかぎらないけど、くり返しやってみれば何度目かにはたいてい逃げられる。

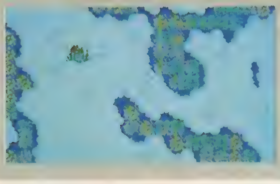
じつはこの「にげる」というのがクセモノなのだ。このゲームのメインは謎解きだから、戦闘ではひたすら「にげる」とやっていても、ある程度まではけっこう進めてしまうのだ。ところが途中何カ所かのアイテムの前には強～い妖獣がいて、そいつをやっつけないとアイテムがとれないようになっている。だけどこいつらをたおすにはそれなりにレベルを上げてないと絶対ムリなんだよね。それであわてて経験値をかせぎにいくハメになる。というわけで、不精しないで経験値はマメにかせいでおきましょうという話でした。

さて、まず第1の関門はというと地の精霊に会うことだ。どうすればいいかは、町の人の話をちゃんと聞いていればすぐにわかるはずだ。精霊を呼び出す呪文もちゃんと「翼龍の書」に書いてあるし。

で、地の精霊に会うと、裂地の杖をもらえる。これをある場所で使うと、

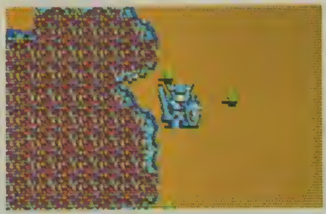
鐘楼にたどり着いた。さあどうする？

天空界にやって来た。これは神殿かな？



おお、雲のかなたに城が見える。

こいつが強いんだ。ホント。



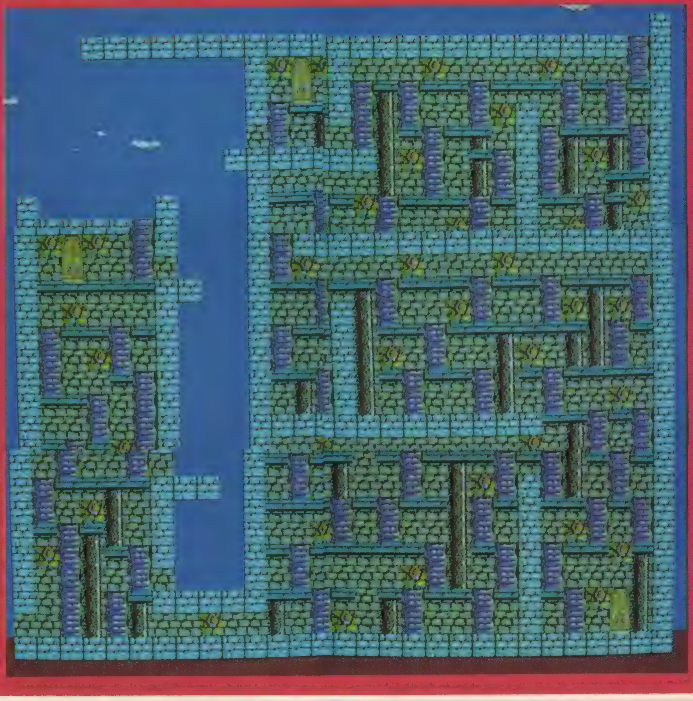
ん、何だここは？

王子が着ているのは龍の武具。主要なアイテムは下にならんだ10個だ。

これが妖獣の総大将 ミノリンだ

風の塔

西の地にある風の塔のマップだ。左の扉には上から行くしかない。



山をこえて東の地に行けるのだ。

東の地では水の精霊に会える。これもべつにむずかしいことは何もない。涸れてしまった聖なる泉も、しっかりまわりと色がちがっているから、簡単に見つけられるだろう。

東の地には２つの町がある。そのうちの一つ、カスクの町では5000ゴルダで大鷲の武具を売っている。武具ってのはヨロイと武器の両方のことみたいで、攻撃力、防御力ともこれで大きくなるようだ。でもこの段階では5000ゴルダなんて大金はないだろうし、べつになくても困らないから気にしなくてもいい。終盤になったらもっと強力な龍の武具を買うことになるんだし……。

このあとはアルギースにもどって冥の塔と城の地下を探検するのだ。アルギースの城は妖獣たちの総攻撃で壊滅してしまったから、無事に残っているのは地下の宝物殿だけらしい。町の人の話だと宝物殿には妖獣たちは入れないってことだったんだけど、どっこいそうはいかなかった。地上より強いやつらがうようよいるのだ。でも肝心のお宝は無事だから安心していい。あと、これから先のことを考えて、ここらで経験値をある程度はかせいでおいたほうがいいかもしれない。だって西の地へ行くと、地上の敵だってここにいるやつらよりは強いんだからね。

王子はやっぱり双子だった

今度は川をわたって西の地に行くことになる。ここはけっこう広い。アルギースと東の地を合わせたぐらいの広さはあるのだ。広いからにはそれなりに町や城なんかもあるわけだ。

西の地での最初のイベントは、なんと王子の双子の妹、ポッポ姫との再会なのだ。15代王が天空界を閉ざして以降、王家に双子は生まれないだとか、アルギースに異変の起きるとき双子が生まれるとかいった見え見えの伏線が敷いてあったわけだけど、ちゃんと彼にも妹がいたわけだ。王子はそれまで妹がいたなんて全然知らなかったみたいだけどね。

王子が剣の達人ならば、姫のほうは魔術の達人だ。そう、このゲームでは姫と出会って行動を共にするようになってはじめて魔法が使えるようになるのだ。

ポッポ姫は、最初はラテアという体力回復の魔法しか使えないけど、レベルが上がるにつれて使える魔法もふえてくる。敵が強くなってくると、魔法は戦闘に絶対欠かせないものになるのだ。このうち「翼龍の書」を読んでもよくわからないだろうなというのが2つあるから説明しておこう。

1つはレベル2で使えるようになるヒチテバート。これは敵の動作スピードが2分の1になるというもの。敵の動作がトロくなるわけだから、そのぶんこちらはダメージを受けにくくなるわけだ。もう1つはレベル7で使えるようになるダクタドール。これは敵の攻撃力が4分の3になる。この2つを併用すれば、強い敵が相手でもだいぶ戦いやすくなるはずだぞ。

きわめつけの魔法はレベル12で使えるようになるカズノヒロブ。これを使うと2人が合体して（わっ、アブナイ表現！）龍になり、敵に2500のダメージをあたえるというものだ。最後の敵ミノリンをたおすには、たぶんこれが使えないとムリだろう。

ちなみにレベルは16まであって、それ以上はいくら妖獣をたおしても経験値はふえないようだ。

姫と再会したあとは、2人で協力して風の塔やアテパル城なんかを探検し、そのあと天空界にもちょっと行ったりすることになるんだけど、ここからは実際にやってみてのお楽しみということにしておこう。

というぐあいにごく大ざっぱに紹介してきたけど、だいたいの感じはつかんでもらえたかな？　このゲームはマップはそれなりに広いんだけど、変なトラップもなくてわかりやすいんで、マップをかかないでも十分やれるだろう。全体としての作りもわりとすなおにできているから初心者にもおすすめできるし、かなり慣れた人だって一度軽い気持ちで取り組んでみて損はしないと思う。どちらかというとやさしい部類に入るから、慣れてる人にはちょっと手ごたえが足りないかもしれないけどね。

今夜も朝まで

パワフルまあじゃん

デービーソフト

■PC-8800シリーズ、PC-9800シリーズ，X1シリーズ 🄯 6,800円

新作

個性豊かな4つの麻雀のオムニバス

たかが2人麻雀といっても、くふうを凝らせばおもしろくなる。やっぱりこいつは朝までやめられないのだ。

とってもおいしい4つのモード

この『パワフルまあじゃん』は、今までの麻雀ソフトとはひと味ちがった、2人打ちの麻雀ソフトだ。

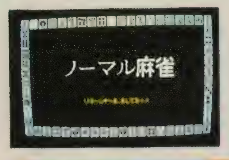
いまどき2人打ちなんてと思うかもしれないけど、そこはそれ、いろいろと趣向が凝らしてある。タイトルに「今夜も朝まで」とついているのはダテじゃないのだ。

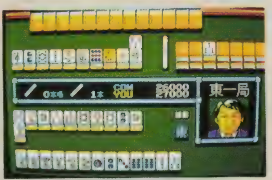
まず1本のソフトで4種類のゲームが楽しめるってこと。そのときの気分によって好きなヤツをプレイできるのだ。これは、「ノーマル麻雀」、「エキサイト麻雀」、「さすらい麻雀」、「ポコ麻雀」の4つ。このうち「ポコ麻雀」は『うっでぃポコ』のキャラの絵の牌を使ったポンジャンみたいなゲームだけど、あとの3つはちゃんとした（?）麻雀だ。

まずは「ノーマル麻雀」。いわゆるふつうの2人打ち麻雀だ。

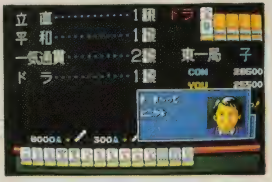
基本ルールをあげておくと、2万7000点持ちの3万点返しで、ぶっ飛びはなし。2翻縛りはなし。ノーテン罰符は1500点で、形式テンパイあり。1半荘は東、南場各4局で東場はノーテン親流れだ。リーチ料は1000点で、フリテンリーチもあり。ドラは裏ドラ、カンドラとカン裏もある。9種9牌は流局にできるが、連荘あつかいになる。流し満貫もありで、七対子は50符1翻とする、といったところだ。

「ノーマル麻雀」という名前のとおり、まあごくふつうの麻雀だ。対戦相手は山田という名のムスッとした感じのオッサンで、やってみたところけっこう

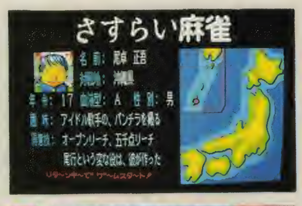




しかめっつらのオッサンが対戦相手だ。

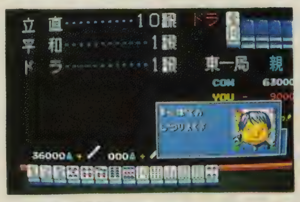


えらそうにいうだけあって、けっこう強い。

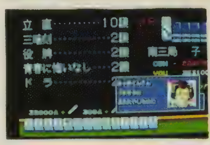


最初の相手は、名前からして暗そうなコイツだ。

緑のマットに青い牌で勝負だ。

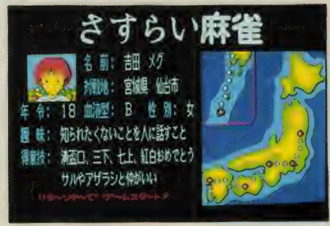


これのどこが実力だっつーの。



アオ（發）とチュン（中）をくわずに暗刻にするというのが、青春に悔いなしという苦しいゴロ合わせの役だ。

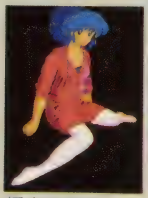
仙台のこの子は局ごとにサルやアザラシと交代したりするのだ。



これが麻雀競馬だ

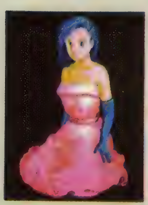
お待たせのフレッシュソフト大集合! 新作・大作よりどりみどり

キミはどの子が好みかな?



橋本奈緒美
17歳 高校生

浅沼みよ
17歳 高校生



水沢 圭
23歳 社長秘書

小田久美子
18歳 短大生

松井ゆかり
19歳 大学生

吉村ちえみ
16歳 高校生

高梨香織
21歳 OL

強い。まあ、ぼくが弱すぎるんだって声もあるけどさ。

全国放浪麻雀行脚

「さすらい麻雀(マージャン)」は、学生街で最強と自負していた男が、無敗を誇(ほこ)るさすらいの闇雀士(やみジャンし)に敗れ、雪辱(せつじょく)を果たすために全国を放浪(ほうろう)しながら腕(うで)をみがいていくという設定だ。

スタートは沖縄(おきなわ)からで、うまく勝てば次は長崎、高知と進んでいき、最後に札幌(さっぽろ)で宿命の対決をするってわけだ。

こーんなふうに、次々と最後まで……、ラー。

もう、せっかちなんだから。ちょっと考えただけだろ。

基本的なルールは「ノーマル」と同じだけど、役にいろいろと変わった地方ルールが追加されていて、ふつうの麻雀(マージャン)とはだいぶちがってきているのだ。

具体例をあげると、安い手では中(チュン)と白(ハク)を刻子(コーツ)で作ればよいという紅白おめでとう(1翻(イーハン))や、すべて3以下の数牌(ハイ)で手を作る三下(2翻(リャンハン))、3種の牌(ハイ)で一気通貫(つうかん)をつくる三色通貫(つうかん)(2翻(リャンハン))、1、4、7のようにスジで刻子を作る筋牌(スジ)刻(3翻(ハン))なんてのがある。役満(やくまん)では東(トン)、北(ペー)で雀頭(ジャントウ)を作り、残りで一気通貫(つうかん)を作る東北新幹線、マンズで数の合計を100以上にするという百万石(ごく)などだ。

でもいちばんとんでもないのが5000点リーチだ。これは立直をかけるときに5000点棒を使えば5翻(ハン)、1万点棒なら10翻(ハン)というおきて破りの荒技(あらわざ)だ。これがあるばっかりに立直のみでも倍(ばい)満(まん)になり、3倍満、数え役満はあたりまえという超(ちょう)インフレ麻雀(マージャン)になってしまうのだ。

地方ルールもいいけれど、これだけは失敗だったと思う。2翻(リャンハン)か3翻(ハン)ぐらいならまだよかったんだけどね。

そのほかの地方ルールの名前だけでもひととおりあげておくと、ウーパーローパー(1翻(イーハン))、オープンリーチ(1翻(イーハン))、七上(2翻(リャンハン))、青春に悔(く)いなし(2翻(リャンハン))、1色4順(2翻(リャンハン))、客風三風(3翻(ハン))、清(チン)盃口(ペーコウ)(4翻(ハン))、尾行(びこう)(5翻(ハン)~)といったところで、役満手に五筒開花(ウーピンカイホー)、紅孔雀(べにくじゃく)、南北戦争がある。まあ、名前を聞いたくらいじゃわからないだろうけどね。

「さすらい麻雀(マージャン)」では勝った場合、持ち点はそのまま次の対戦にもちこされる。その上インフレ麻雀(マージャン)だから、本当に苦しいのは最初の沖縄(おきなわ)の対戦だけで、あとは先に進むほど楽になってしまい、緊張感(きんちょう)などあったもんじゃない。諸悪の根元は5000点リーチなのだ。

あと、PC-9800シリーズのみ、勝ったときに持ち金が一定値以下だと出てくる麻雀(マージャン)競馬というのがある。これは牌(ハイ)を6列にならべ、サイコロを振(ふ)って出た目の列の牌(ハイ)をめくっていき、どの列が最初にゴールするかを予想するギャンブルで、単勝と連勝複式の賭(か)け方がある。だけど、2戦目以降はたいてい何万円も持ってるはずだから、めったにお目にかかれるもんじゃないのだ。

女の子ってエキサイティング

「エキサイト麻雀(マージャン)」は女の子と対戦して、こちらが勝つと相手の女の子が1枚ずつ服を脱(ぬ)いでいくという、ゲームセンターによくあるパターンのやつだ。こればっかりは完全に男向けだね。対戦相手の女の子は7人いて、最初に好きな子を選べるようになっている。

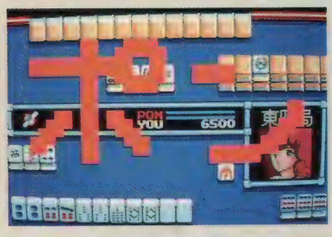
ルールは持ち点1000点でスタートして、点がなくなったらゲームオーバーだ。相手の点数は表示されていないけど、これは女の子のほうは、勝ったと

きはこちらから点をとり、負けたときは服を脱ぐというだけで、点数なんて関係ないからだろう。そのほかのルールは「ノーマル麻雀」と同じだ。

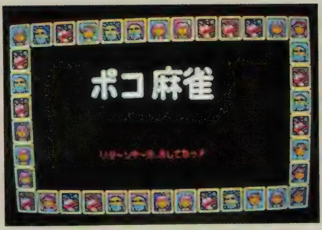
相手の強さは「ノーマル」に比べるとだいぶやさしくなっているみたいだ。そりゃこういう趣向のゲームで、相手がめちゃくちゃに強かったら話にならないもんね。

ルールからして、東一局は必ずあがらなくちゃいけない。リーチをかけて流局になった場合も、相手がテンパっていたらノーテン罰符をもらえないから持ち点が0になってしまう。ここで次にもう一度リーチをかけて同じようにあがれなかったりすると、持ち点が−1000点になって、一度も負けずにゲームオーバーなんて情けないことになるのだ。というわけだから、最初はとくに慎重にプレイしたほうがいい。逆に初めのうちにある程度点をかせいでおけば、あとは安心してプレイできるね。

といったところで、あとはもう説明なんていらないね。だいたい5～8回くらい勝てばムフフ♡なんで、まあせいぜいエキサイトしてくださいな。



このようになにごとも大声（?）で宣言するのだ。



キャラクターの絵がかわいいね。

ほのぼの気分の ポコまあじゃん

「ポコ麻雀」は簡単な絵合わせゲーム。牌は『うっでいポコ』のポコ、源さん、妖精、おおかみのものがそれぞれ3色×9枚ずつある。

ルールは簡単で、1人8牌ずつ配られ、1牌とっていらないのを捨てるということをくり返し、先に同じ色または同じキャラの牌を3個1組として3組作ったらあがりというだけだ。これを10ラウンドやって最終的に点の高いほうが勝ちとなる。

ただ3組作りさえすればあがれるけど、その組み合わせ方によってはさらに点が高くなる（役）。役には5種類あって、いちばんむずかしいのは同じキャラの同じ色を9枚すべてそろえるというもの。ほかには、せいぞろい、いろちがい、おともだち、すりーぴーすというのがある（写真参照）。

これぐらい簡単なら麻雀を知らなくてもすぐに覚えられるね。簡単だから軽い気持ちで取り組めるけど、やってみるとなかなかおもしろくて、けっこう熱中しちゃうんだ。

＊　＊　＊　＊

というぐあいに、1本で4つのゲームが楽しめる『パワフルまあじゃん』。かなりコストパフォーマンスは高いんじゃないだろうか。

あと1こ宣言をして10点払うと、

相手の捨て牌であがることができる。

同じキャラの同じ色を6つと、別のキャラ（同じでもいい）の同じ色を3つ集めるのがおともだち。

いろちがいは同じキャラの3色が3つずつ。

ポコ、源さん、妖精の3色すべてをそろえるのがせ～ぞろい。

同じ色で3人のキャラを3個ずつ集めるのがすりーぴーす。

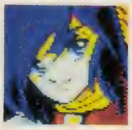
紫醜懼（サジリ）

■PC-9800シリーズ、PC-8801SRシリーズ、X1turboシリーズ 7,800円、MSX2 6,800円
日本テレネット

新作

王女 メイ・リアンナ

謎の女 ルリーマ


主人公 アーク

メインは横スクロールアクション。さらにRPGモードもつく。

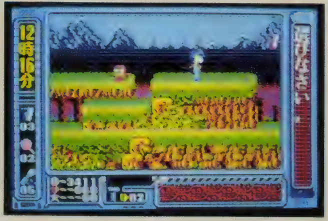
SA・ZI・RI

ビデオゲームのノリで…

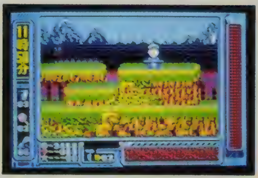
『紫醜懼（サジリ）』は、アドベンチャー的要素をとりこんだ、横スクロールアクションゲームだ。敵と戦いながら、決められた時間以内に、あるアイテムを集め、ある場所に行くことによってステージクリアとなる。これが、ステージによって、「ある時間にある場所に来ないとあるアイテムがもらえない」といった情報が、敵キャラやどこかに隠（かく）されていて、その情報を聞き出さないとそのステージをクリアできないようになっている。細かい設定はあるが、これを知らなくても、ゲームの進行上、それほど問題とはならない。ゲームのスタイルからも、また、ストーリーにそれほど深くかかわっていないゲーム内容からも、この『紫醜懼（サジリ）』は、ビデオゲームにある横スクロールアクションに似ている。ビデオゲームの横スクロールシューティングゲームファンには、おすすめの作品だ。面クリアのために必要なアイテムのほかに、パワーアップアイテムというのがあって、これを手に入れると、主人公の武器であるパワーボイス・サイキックボイスなどの特殊（とくしゅ）能力がパワーアップされる。

横スクロールアクションのモードからコマンドモードに入り、ほかの2つのモードを選ぶことができる。1つは、「ゴエモンする」というコマンドで、これを使うと体力を回復することができる。ただ、これはアクションモードのままでゴエモン風呂（ぶろ）に入るので、敵の攻撃（こうげき）をもろに受けてしまう危険がある。また、時間も早くたつので、制限時間が早く来てしまう。なるべく敵の攻撃（こうげき）を受けないようにして、このコマンドを使わないようにしよう。もう1つのコマンドは「RPGする」というもので、これによって、RPGモードと呼ばれるモードに入る。RPGモードとは、画面中にいる敵キャラからの情報収集などに使うもので、敵が拒否（きょひ）しないかぎり、このコマンドを使えば、RPGモードに入れる。RPGモードで使えるコマンドは、「見る」、「たかる」、「おだてる」、「戦いを挑（いど）む」の4つある。「見る」を選ぶと敵の姿を文字で教えてくれる。「たかる」は、敵がアイテムを持っているときに使うと、それを手に入れることができる。「おだてる」は、何回か使うと、敵が重要なヒントを教えてくれるかもしれないというコマンドだ。「戦いを挑（いど）む」は、4種類の超（ちょう）能力のなかからどれかを選んでそれを使用するものだ。このモードがどうしてRPGモードと呼ばれるのかはわからない。

実際にプレイしてみて、敵の動きの単調なのには、ちょっとがっかりした。確かにキャラクターごとにちがう動きはしているのだが、マップの範囲（はんい）によって、出てくる敵キャラが決まっていて、それも同じ場所から1ぴきずつしか出てこない。さけようのないものはどうやってもさけられないし、当たらないものはただ素通りするだけなのだ。これも、こちらのパワーをアップしてうまく使いこなせるようになると、どんどん敵をたおせるようになるのだろうけど、初めの段階では敵キャラのいる意味がぜんぜんない。隠（かく）されたアイテムをうまく見つけることができないと、マップの最後のところにある扉（とびら）まで来ても、スタート地点にまたもどされてしまう。今後の作品に期待しよう。


タイトルに反してコミカルなキャラ。

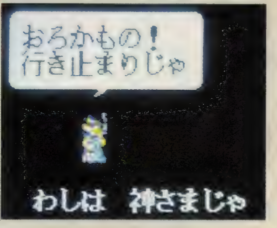
RPGモード。攻撃に失敗すると……。


これが体力回復のゴエモン風呂である。

なぜか敵が秘密を教えてくれる。

中央下にあるビスを集めなければならない。

「お待ちしていました・・やはりVナンバー・リー」
ビジュアルシーンだ。



アイテムを集めずに最後まで行くと……。

アグニの石

■PC-8801SRシリーズ
ハミングバードソフト　7,800円

新作

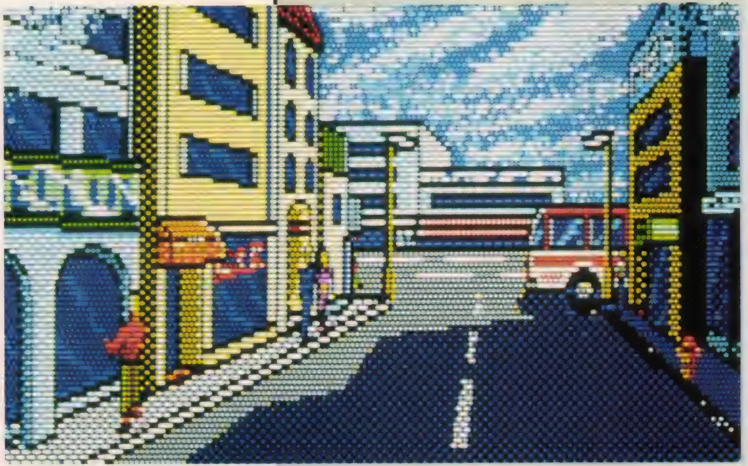
情報集めにひと苦労　泥棒稼業も楽じゃない

これも製作が難航していたようだけど、ようやく完成したんで、今月は時間の許すかぎり進めるとこまでやってみたのだ。アドベンチャーだから例によってくわしくは書かないけど、いやあ、泥棒ってのも大変な仕事だね。

1週間なんてあっという間だ

アメリカのライツバーグという、片田舎の町、その郊外にあるのがケアンズ家の屋敷だ。ここの運転手が1週間の休暇をとることになり、その間の代行としてやって来たのがこのゲームの主人公、つまりプレイヤーだ。目的はこの屋敷にあるらしいアグニという真紅のエメラルドを盗み出すことだ。

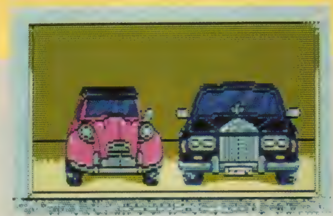
主人公が屋敷にやって来たのは4月11日の朝8時すぎ。出迎えた執事のロナルドに案内され、2階の部屋に通された。ここが1週間の間の根城になるわけだ。

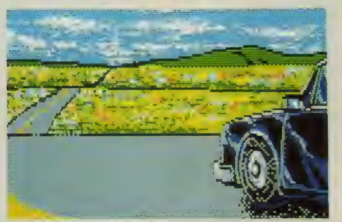

ライツバーグの町には小さな店とあかぬけしないビルがある程度。

やって来た早々に、まずはこの屋敷の主人のノートンを町まで送っていかされたけど、このあと夜にまた迎えに行くまでは基本的に自由時間になる。

とりあえず町を散策してみることにしよう。町にはノートンが社長をしているケアンズ商会のほかに、バー、スーパー、古物商なんかがある。バーは相棒のピピンとの連絡場所になっていて、知らない人名が出てきたときにここでピピンに調査を頼んだり、その結果をきいたりする。

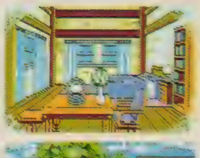
古物商ではガソリンも売っている。なんせロールスロイスはとても大食らいだから、いつもガソリンの残量には注意していなくちゃならない。これも運転手の仕事のうちなのだ。途中でガス欠になったりすると、即クビになってゲームオーバーになる。ガソリン代


右のロールスロイスを運転して、ノートンの送り迎えをするのが仕事だ。


ガソリンの残量に注意していないとクビにされかねないぞ。

素姓のわからない人名が出てきたら、町に行ってピピンに調査を頼もう。

何なんですか、この人は?


ジャックじいさんの小屋には、彼の過去の秘密が隠されている。

メグとジャックじいさんは2人で何を話しているのか?

はツケがきくからお金の心配はいらない。でもあとでわかったんだけど、じつは1週間に6回までしかツケはきかないのだ。プレイヤーのわずかな所持金じゃせいぜい1回しか入れられないから、クビにならないためにもガソリンは節約して使おう。

町の人々にきいてみたところでは、ノートンの評判はたいへん悪かった。彼はかなり悪どい人物のようなのだ。パッと見てもムスッとして好感のもてる人がらじゃないし。アグニだってどんなきたない方法で手に入れたかわかったもんじゃない。

屋敷にもどったら、まずはひととおり部屋をまわってみることにする。1階は食堂とか図書室といった共用の部屋だから、自由に出入りできるけどたいしたものはない。重要なのは各個人の部屋だ。いろんなものを拝借したり、手紙なんかを盗み見たりするわけだけど、これは当然その部屋の主が留守のときに限られる。夜はみんな自室で寝てるんだから、忍びこむのは昼間になるのだ。ほとんどの部屋はマスターキーであくけど、ノートンの書斎だけはこれじゃダメ。防犯ベルが鳴り響くことになるのだ。書斎のカギはだれかの部屋に隠されているぞ。

ほかにもいろいろともらってきちゃうことになるけど、一度に持てるアイテムの数は限られているから、ほとんどは自室に隠しておくことになる。家の人に見つかったらマズイことになるから、きちんと管理しておこう。

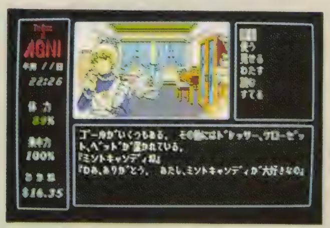
その気になってがんばれば、夕方までにひととおり屋敷内をまわって、アイテム類を集められるはずだ。夕方になったら時間におくれずにノートンを迎えに行くこと。夕食にも時間がかかるから、食べる時間に気をつけないと遅刻してクビになりかねない。

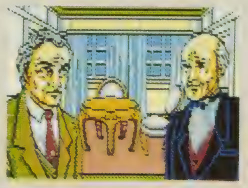
2日目からは、主に住人たちから情報を集めることが中心になってくる。登場人物たちにはプレイヤーに対する好感度が設定されていて、これが大きいほどいろんなことを話してくれるようになる。好感度は日がたつごとに大きくなっていくみたいだ。これはだんだん慣れてきて心をゆるすようになってくるってことなんだろう。

てっとり早く好感度を上げるには、プレゼントをあげるのがいい。メイドのリンダやいたずらっ子のレオンが相手なら、お菓子が手軽でいいだろう。彼らはけっこういろいろ教えてくれるのだ。ほかの人にもアイテムをあげたりするけど、まちがっても盗んだものをその持ち主に見せたりしないこと。一気に悪感情をもたれ、ヘタをすればゲームオーバーになりかねない。それからあんまりしつこくきくのも×。しつこい男は女の子にきらわれるぞ。

でまあ、3日くらい過ごしていくと、だいたいの事情がわかってくる。この屋敷の人たちはおたがいに全然信頼し合っていないようで、バラバラなのだ。それにアグニを隠しているのはノートンだろうけど、どうやら住人のなかにも彼をつけねらっている人がいるみたいなのだ。ノートンはかなり悪どい人物らしいからムリもないと思うけど。

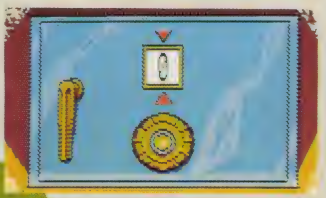
ぼくの現在の進行状況はやっと5日目に突入したところ。ノートンの2つの隠し金庫を見つけ出したんだけど、あけ方がわからなくて苦闘しているところだ。この中に、アグニの隠し場所の手がかりくらいはあると思うんだけどね。はたしてあと3日でアグニを盗み出せるのか？　けっこうむずかしいところだろうな。


リンダやレオンはあまいものに目がない。


ケアンズってこんな顔をしていたのか。ゲーム中ほとんど見かけないからなぁ。

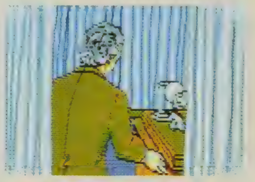
やたらと広いトイレがこの屋敷には4つもあるのだ。

おっと、レオンがなにやら持ってきてくれたぞ。

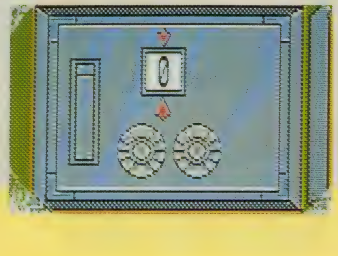

隠し金庫を発見した。

ノートンの部屋の工事をした防犯会社を訪ねてみた。

メグの部屋に忍びこんで日記を盗み読んでみると、おやおや。


おっ、ノートンが書斎でガサゴソやっているぞ。

第2の隠し金庫を見つけたけど、あけ方がさっぱりわからん。



HERZOG

テクノソフト

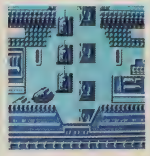
■PC-8801SRシリーズ、PC-9800シリーズ、X1シリーズ、MSX2　💡　6,800円

新作

2つの画面が別々にスクロールする対決型の戦略アクションゲームだ

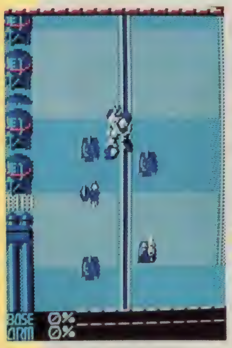
テクノソフトの新作は、敵味方それぞれ7種類の兵器が入り乱れて戦うアクションゲーム。2人で遊べば思わず熱中！なのだ。

舞台は5つのステージからなっている。



1人プレイではマーシィズの基地からスタート。

兵器の生産画面。



戦車をひきつれてスタート！

やったぜ、敵の機動歩兵を破壊したぞ。

今度はこっちがやられた。

2人プレイ時は、両国の中間地点からスタート。

敵機動歩兵と遭遇した。

敵基地を破壊せよ

ある春のうららかな日の午後、マーシィズ国のヒューズ大統領がテロリストの凶弾により暗殺されるという事件が起きた。そして翌朝、ロジャー・ランスと名のる男の率いるテロ組織、ルース解放軍が犯行声明をあげた。

マーシィズ、ルースの両国はそれまで友好関係にあったのだが、この事件をきっかけに小競り合いをくり返すようになり、それはやがて戦争へと発展していく。さらに両国のバックに大国が介入してきたため、戦争は世界規模のものになっていってしまったのだ。

しかし暗殺から10年の月日が流れたいま、混戦の続いたこの戦争もようやく終結する気配を見せ始めた。

という感じで始まるのが、この『ヘルツォーク』だ。HERZOGというのはドイツ語で将軍という意味。2人同時プレイができる戦略アクションゲームだ。実際には画面を縦に2つに分けて、右がマーシィズ側、左がルース側としてプレイする（1人でプレイするときは、ルース側をコンピュータが担当する）。MSX2に『スーパー・ランナー』という2人同時プレイのゲームがあったけど、このゲームも内容は全然ちがうものの、同じようなおもしろさをもっている。1つの画面内で別々にスクロールしていくってのが、なんとも気分いいのだ。とくに2人でプレイすれば、熱くなることうけあいなんである。

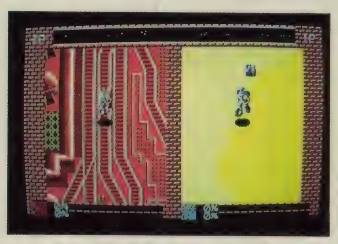
戦闘の舞台は5つのステージに分かれていて、真ん中のステージからスタートする。各ステージの両端にはそれぞれの前線基地があって、これを先に破壊したほうがそのステージの勝者となって、次は敵の本拠地寄りのステージへと舞台が1つ移る。そして最終的に本拠地を破壊すれば戦争に勝ったことになるのだ（画面上では下側が自国側の陣地、上側が敵の陣地となる）。

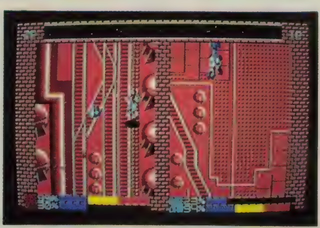
プレイヤーが実際に操縦するのは、ランド・アーマーと呼ばれる機動歩兵で、これは武器としてハンドガンを持ち、背中のバックパックで飛行も可能な兵器だ。しかし機動歩兵では敵基地を直接攻撃することができないので、戦車などの兵器を生産して攻撃させるのだ。これらは生産されると勝手に敵基地をめざして進んでいき、途中で敵と出会えば勝手に戦闘を始める。そして生き残って、うまく敵基地にたどり着ければ、基地にダメージをあたえることができるってわけだ。

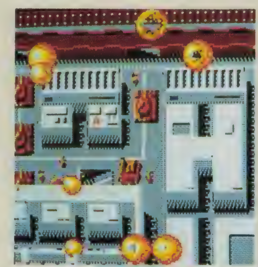
兵器を生産するには予算が必要だから、むやみやたらに生産することはできない。お金をかせぐには敵の兵器を破壊すればいい。予算をかせぐのは機動歩兵の仕事だ。敵の動きをレーダーで監視して、味方がやられないように注意しながら、せっせと前線に出向いて敵を破壊して予算をかせぐのだ。もちろん機動歩兵どうしの対決だってあ

へへっ、勝ったもんね。

戦車隊は早くも敵に接近。

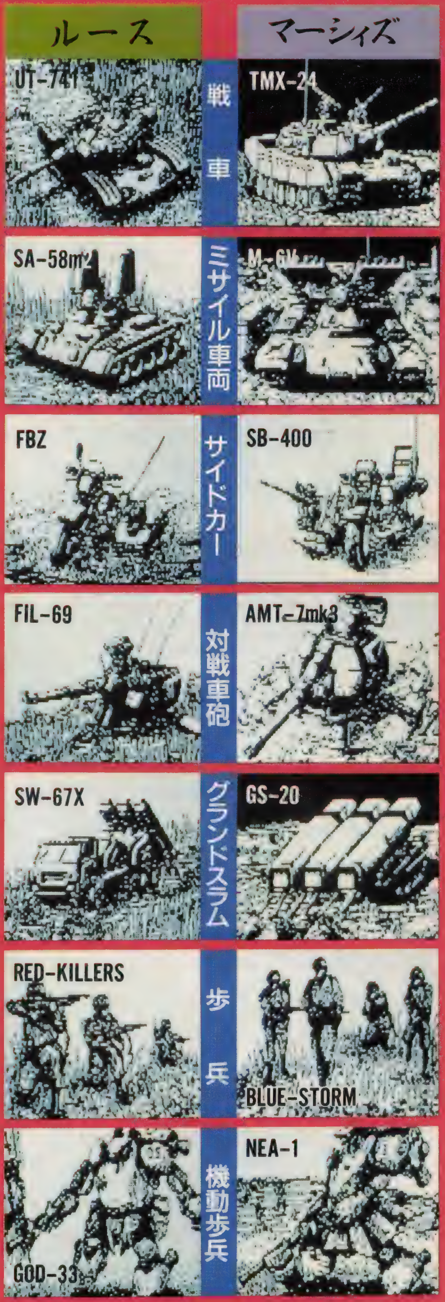

ルース寄りの最終ステージ。


運んできた戦車を敵基地前に降ろす。


やった、敵本拠地の破壊に成功したぞ

というわけで、めでたしめでたし。

破壊工作兵器一覧



るぞ。

機動歩兵は兵器の輸送もできる。あらゆる兵器のなかで最速なのがこれだから、せっせと敵基地へ兵器を輸送してもいいのだ。ただし、輸送中は攻撃ができないから要注意。

生産できる兵器は両軍とも7種類ある。まずは機動歩兵。これは一度には1機しか使えないけど、これがないとプレイできないわけだから、やられたぶんは補充しなくちゃいけない。

戦車は破壊力が大きいが、速度がおそい。

対空ミサイル車両は機動歩兵をねらう誘導ミサイルをもつ。スピードや攻撃力は戦車と同じだ。

サイドカーは攻撃力は小さいが、スピードが速い。

歩兵はスピード、攻撃力とも最低だが、小さいので敵の攻撃が当たりにくいという利点がある。また、機動歩兵では一度に5人まで運搬でき、輸送中は機動歩兵の修理までしてしまうのだ。

固定式の対戦車砲は機動歩兵で適当な場所に運んで使用する。

ユニークなのがグランドスラムという地中を移動する核ミサイルだ。これはスピードはおそいが、絶大な破壊力をもつ。また、地中を進むので、これを迎撃するにはグランドスラムどうしをぶつけるしかないのだ（このミサイルの発想はたぶん「エリア88」からきているんだと思う）。

機動歩兵は上昇・下降ができるけど、上昇中はミサイル戦車と機動歩兵以外の攻撃は受けず、また障害物の影響も受けない。下降すると攻撃を受けるけど、こちらから攻撃することもできるのだ。機動歩兵どうしの対決では、上昇・下降をうまく使って攻撃をよける技術も要求されるのだ。

実際にやってみると、なかなか敵基地まで戦車などを到達させることができない。こちらが敵の戦車を途中で破壊するように、こちらのもすぐにやられてしまうのだ。となると、いかに敵のスキをついて兵器を先に進めるかということが勝負になってくる。機動歩兵どうしの対決にばかり熱中していると、そのスキに基地を攻撃されるなんてことになるのだ。

この文章を読んだだけじゃよくわからないかもしれないけど、やってみるとなかなかおもしろいんだ、これが。でもどうせやるならコンピュータ相手じゃなくて、人間どうしでやりたいね。

ミュージックアート88

NCS

■PC-8801SRシリーズ（FA､MA対応） 14,800円

新作

とにもかくにも楽譜入力とMIDI対応実現

パソコン本体内蔵音源だけで即、音楽できる。実力を磨けば、MIDIだからシステム・アップ。

マウスで気楽に

とにかくわかりやすいミュージック・ツールだ。マニュアルはほとんど開かなくていいくらい。五線紙におたまじゃくしを書き入れる感覚そのままに、CRT画面に、マウス操作で音符を置いていけばいい（もちろんキーボードのみでも可）。

PC-8801 mk II MA／FA（または、旧88＋サウンドボードII）のFM音源6声＋リズム6声＋サンプリング1声＋PSG音源3声という、パソコンとしては最強の内蔵音源の可能性を、初心者でも引き出すことができるようになった。

全部で10のトラックをもち、

トラック1～6	FM音源
トラック7	サンプリング
トラック8～9	PSG音源
トラック10	リズム

と、なっている。

音色はプリセット音色のみ。音色エディット機能は、スパッと切り捨ててある。プロが、音色エディット専用ソフトを使用してでさえ、なかなかむずかしいとされるFM方式。まして、LFO（低周波発振器）が1系統しかないなど、ハード的な制約がある。だから、半端な音色エディターをつけて、いたずらに初心者をまどわすよりも、むしろないほうが賢明といえるかもしれない。

おどろくべきことにMIDIにも対応。1万4800円というゲームなみの価格帯の音楽ツールとしては画期的。

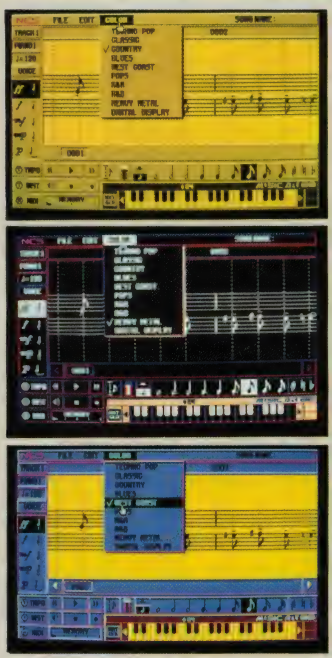
今やMIDI端子は、ほとんどの電子楽器についている。おねえさんの電子ピアノや、従妹のポップ・キーボードの裏側をのぞいてみよう。ほら、あった。

パソコン周辺機器の超ロングセラー、ローランドのMIDIインターフェースMPU-401を介して、MIDI対応の各種機器を接続してやれば、突如パソコンはひとりぼっちではなくなる。なにせ、電子楽器界では、〝音楽に国境はない〟を本当に実現。プロトコル的な乱れはいっさいなく、MIDIだけの統一規格だ。

MIDIキーボードを弾いたそのままを、PC-88にそっくりレコーディング入力できるのはもちろん（モノラル、最大300音ずつ）。10の各パートを、10機の外部MIDI音源でそれぞれ鳴らすことさえもやろうと思えばできないわけではない。

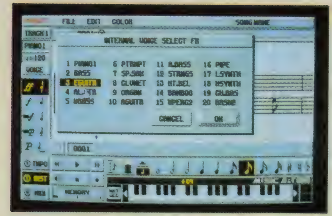
でも最近のシンセサイザーは数万円程度の普及価格帯のモデルでも、「マルチ・ティンバー」という、1台のシンセサイザーで、複数パートを、それぞれ異なった音色で演奏できる機能つきが多い。つまり、むかしのシンセサイザー数台分の機能を今のモデルはもっているわけ。だから、今はかえって、コンピュータのまわりに、シンセサイザーを大げさに、ずらっとそろえるのって、かえってかっこ悪くなっているかも。

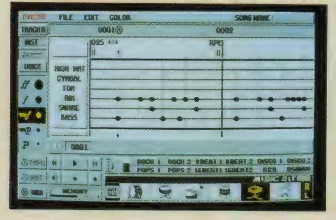
たとえばシンセ音源TX81Z（ヤマハ5万9800円）あたりをつないでみよ

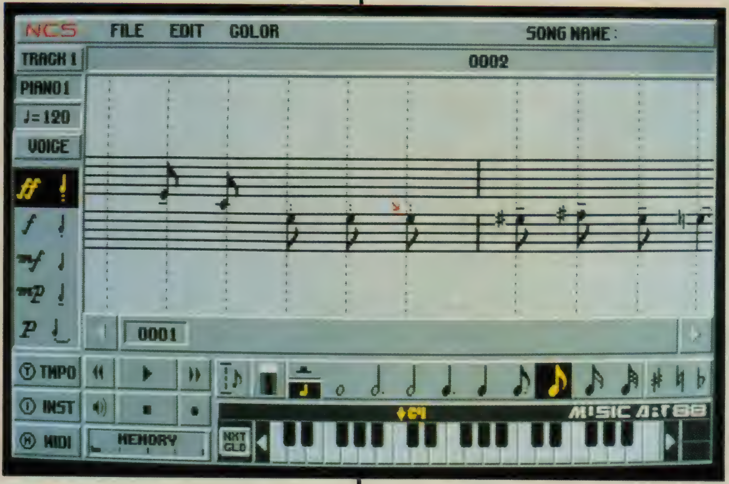


画面の配色を変更できる。デジタルのCRTにはヘビメタ。

レコーディングや再生は、まるでテープレコーダー感覚。







わかりやすい画面。ドン・ドーシーのCDを手本に挑戦。

う。おやっ、だあれ？「意味ないじゃん。だってパソコン本体と同じ4オペレータータイプのFM音源が、ただ6声が8声になっただけでしょ」なぁんていっているのは。ブ～～～ッ、です。あなたのカタログ的推理にはピンポ～～～ンを鳴らせません。TX81Zならオペレーターがサイン波のみでなく、8波形、デチューン、オルタネイト、ディレイ、パン……。そしてパソコンのFM音源以外では常識の各独立LFO。なんのことだかよくわからないだろうけど、見のがしたこの機能が、どれだけサウンドをアップさせるかは、一度ためしに接続して鳴らしてみよう。

パソコン・ミュージック仲間のうち、1人か2人は、必ずこのクラスのシンセサイザーを持っているはずだから、ちょっと借りてくればいい。MT-32（ローランド6万9000円）とか、707（コルグ9万9800円）とか。手の届く価格帯のものでも、こわいほどのサウンドだ。

耳で、『ミュージックアート88』の潜在パワーを確認したら、あとはパソコン本体だけでしばらくの間は楽しんでいていい。

たとえば万が一、だれかの耳にあなたのサウンドがとまって、ン億円の機材を使ってレコード・デビューしなきゃならないハメに陥ってもだいじょうぶ。なんと、MIDIだから『ミュージックアート88』のデータは、そのまま生きるのだ。

2万円くらいで、ポケットに入りそうなコンパクトなMIDIレコーダーがたくさん出ているから、『ミュージックアート88』の例のあなたの名曲のMIDIデータを、MIDIレコーダーにつないで、そっくり移してしまおう。

で、スタジオにはデータの入ったMIDIレコーダー1つだけ持って、軽快に登場すればいい。

プロデューサーが腕っこきのマニピュレーターと、カーツウェル、フェアライトなどなど夢のサンプラーやシンセサイザーをそろえているはずだから、データの入ったMIDIレコーダーを、そっくりマニピュレーターにわたそう。

プロ仕様のシーケンサー（自動演奏用コンピュータ。ポケットMIDIデータレコーダーも、『ミュージックアート88』が走っているパソコンもシーケンサーのはしくれ）に、マニピュレーターは、あなたのMIDIデータをそっくり読みこみ、「へーっ、ベロシティー（音の強弱）は6段階だけなんですね。でもうまく表情つけしてる」とか、気をつかったりしながら、127段階クレッシェンドしてくれたり、ベンダーかけたり、ゲート・タイム（4分音符なら♩、♩、♩、♩、♩のように切るぐあい。これも上級機は13/24とか細かく設定可能）調整してくれたり、などなど、あなたのイメージどおりのMIDIシーケンス・データに編集してくれる。

ニューヨークでもナッシュビルでもロンドンでも、MIDIなら死なない。……といった未来のために、限界もしっかり認識しておこう。今いったような上級機なみの編集は『ミュージックアート88』だけでは不可能だ。ついでにいうと、楽譜入力はわかりやすいが、慣れてきても入力スピードはあまりアップしない（よく見かける数字がびっしりならんだステップ入力は、とっつきにくいが、慣れると速い）。それにフリー・メモリーが小さくなっているようだ。

あと、危険なのは、データ・ディスケット・フォーマット機能がないこと。PC-88のシステム・ディスクを立ち上げてフォーマットしなければならない。大きな曲をセーブしようとしたとき、ディスクがフルだったりすると、悲惨なことになりそうなので注意が必要。

音の強弱の変更が、1音符ずつ。しかも音程、音長も新たに指定しなおさなければ直らないのもつらそうだ（完成直前バージョン時点）。

と、姑根性を出せば、いくらでもほじくれる。けれど、これも今までなら、16ビットのパソコンと10万円クラスのソフトでなければ実現しなかった音符入力とMIDI対応の同時実現を、このクラスでまがりなりにも果たしてしまったという、できたかわいい嫁だからこそ。

実家はNCS。

立派に育てていただきました。

ASHE

クエイザーソフト

■PC-8801SRシリーズ　🖭　予価7,800円　5月発売予定

新作

ビルの町に〝ガオーッ〟しちゃった〝魔〟をやっつけろっ！

シリアスに迫っていた前作の『レジェンド』を、ちょっとコメディーっぽくしたのがコレ。キャラクターが3頭身でキャワイイんだぜ！

会話モードは個性豊か

正義に生き、正義に死に、そして正義によみがえる。これが討魔(とうま)隊である。では、討魔(とうま)隊とは何か!? その正体はいっさい謎(なぞ)に包まれており、この世に魔(ま)が降り立ったときに、どこからともなく現れて、魔(ま)を打ちくだく。人知れず、この世の魔(ま)と戦う、正義の超能(ちょう)力集団のことなのである――。

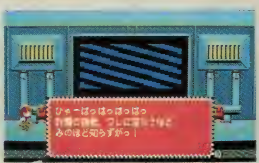
おまたっ、ファンタジーものが全盛(ぜんせい)のいま、たまにはこんなものを……、と考えてクエイザーソフトが作ったエモーショナル（感情的）・アクティブ・アドベンチャーの『アッシュ』だよん。先月号ではまだゲームができていなかったので、ストーリーしか紹介(しょうかい)できなかったけど、今月はだいぶできてきたので、バッチリ、ステージ8のうち2ぐらいまで教えちゃうよんっと。

邪心パワーが満ちている！

それっ、出動だ。ワープ！

これが大阪弁の渡辺博士。

右が隊長。タンクトップなんか着てるんだよ。

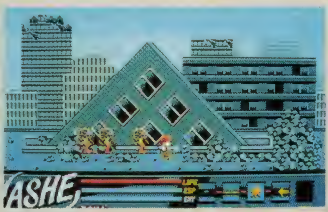


基地のスクリーンに魔のメッセージが。

先発の討魔隊員たちはもどってこなかった。

このゲームは出だしの文章でわかっていただけたと思うけど、主人公が討(とう)魔(ま)隊という正義の超(ちょう)能力集団。で、プレイヤーがゲームを進めるにあたって活躍(かつやく)するのが、〝こうちゃん〟と隊員たちから呼ばれる少年なのだ。これって、舞(ぶ)台(たい)は東京で、しかも人類を守るために悪いヤツと戦う集団なんて、まるで「ウルトラマン」の地球防衛軍みたいなんだよね。

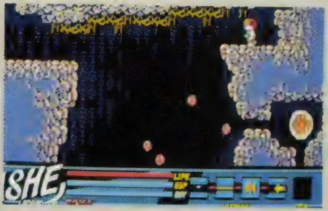
さてその〝こうちゃん〟なんだけど、魔(ま)が出現し、出動命令が出たので、ほかの隊員3人といっしょに地上へワープしようとするんだ（ちなみに、討魔(とうま)隊の基地は東京の地下にある）。でも〝こうちゃん〟のワープ装置(そうち)だけ、魔(ま)の邪(じゃ)心(しん)パワーの影響(えいきょう)で故障して、みんなは先に行っちゃう。ワープ装置(そうち)を修理している間、隊長に呼ばれて上の部屋へ行くと、先発隊の左門隊員たちとその仲間のテレパシー通信が途絶(とだ)えてしまい、「すべてはツボに……」というワケのわからんのが最後のことばを残した



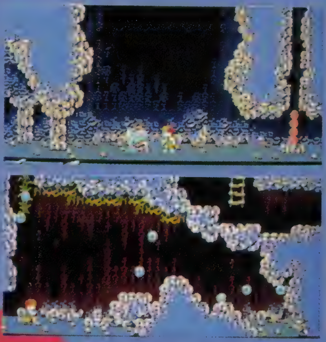
まずはここからスタート。

ポニーテールの女の子が泣いてる。

信じたアタシがバカだった!?



ステージ1。右がボスキャラ。



ボスをたおして上の写真の右にある赤い扉をやっつけると、次の面。

という。だが、隊長は、「とにかく行って、悪をせんめつしてこい!」と会話モードになって尻をたたく。

出動準備する〝こうちゃん〞は、基地の渡辺博士に元気の素と力の素をもらうんだけど、このとき、博士が大阪弁なんだよね。今までのゲームって、だいたい口調は男女の差以外なかったけど、ここらへんが個性豊かでいいじゃない。話をもどすが、この元気の素と力の素は、戦闘モードのパラメーター、LIFEとESPを回復する作用があるので、大事。ESPの下にENYというのがあるけど、これはボスキャラの生命力。向こうのダメージがわかる。

人の話はよく聞こう!

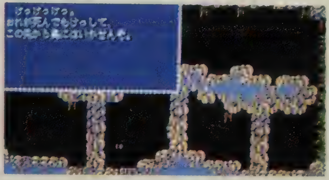
ワープして、最初に着くところは、こわれたビル群がある新宿副都心。さっそく、変な敵キャラが攻撃してくる。このゲームの敵キャラの攻撃というのは、どうも体当たりらしくて、とにかく速いスピードでぶつかってくる。だから気をつけないと、すぐLIFEのメーターがなくなっちゃう。それがなくなるとアウチだから、ぶつかる前に弾を撃ってやっつけちゃおうね。

右に歩くと、洞穴の前で女の子が泣いているので、そばに寄って話しかけると、討魔隊の格好をした女の子が彼女を助けたけど、敵に連れていかれたといい、「マミのお願い、助けてあげて」なんていうから穴に入ると、その女の子の顔がバケモノに変わるんだよね。やなやつだよ。で、これ、とびこして行っても、憎たらしいこというんだよ。ためしに聞いてみて。

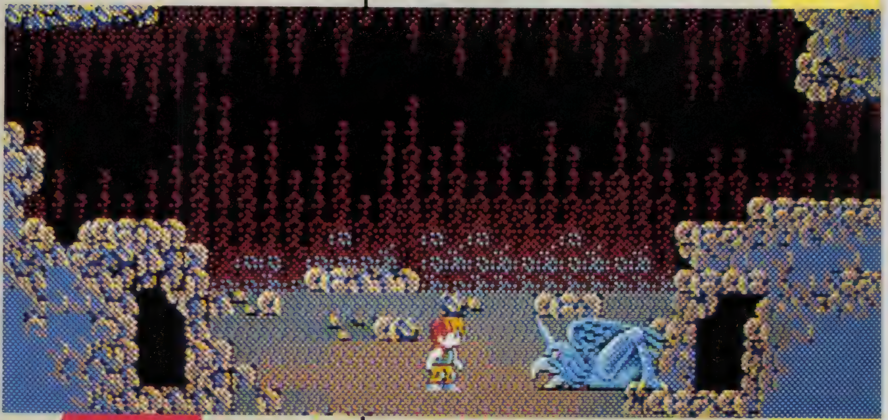
穴の中に入ると(ステージ1)、さっきのとはちがう敵キャラがいっぱいいる。蛍のおしりだけのようなやつや、目が3つもある水色のやつ、飛ぶタワシみたいなやつなんかがね。ボスキャラもいて、右の穴に2つ。これのやっつけ方はなかなか大変で、上から飛び降りながら穴に弾を撃ちこまなきゃならない。しかも何回も。で、それをやっつければ次のステージなんだけど、ここではアイテムが1つ手に入るので探してもらいたい。

ステージ2は、ジャンプしてツタ伝いに上がって進まなきゃいけないイジワルな面。上るとさっそく、暗闇から目だけが見え、攻撃すると体を現す変な敵が出る。こいつはしゃべるキャラで、あとでためになるから、ちゃんと聞いておこう。そのあとは殺しても殺しても次から次へと出てくる怪鳥にぶつかる。ボスキャラかっ?てな感じで、あとはやってみてのお楽しみ。

暗闇で目だけが光っているよん。



おっ、何かしゃべったぞ。



快調に進んでくる〝怪鳥〞。

アイテム表。左いちばん上が連射数。

司政官

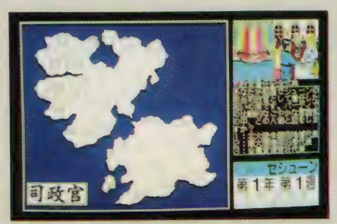
ファーストファーマーズ

■PC-9800シリーズ(要RAM384Kバイト)
7,800円

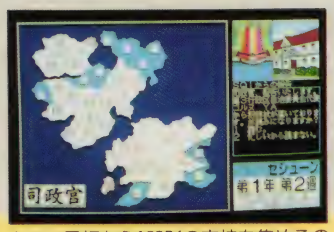
新作 惑星統治シミュレーション

戦争ものはもう飽きた!? シミュレーションに新しいジャンルが登場。それが、この『司政官』だ。"惑星統治"という魅力的なテーマをもったこのゲーム。キミの"政治力"がスルドクためされるのだ!

赴任前に、情報官が、任地の現状を教えてくれる。それほど役には立たないけど……。



着任記念パーティー。ここで司政官は、3人の代表のうち1人と話ができる。



ウッ、最初から100%の支持を集めるのははむずかしいのだろうか?

おいらは惑星旅ガラス

シミュレーション・ファンの知的興味を刺激する、新しいゲームができた。『司政官』は、眉村卓の同名SF小説をベースにしたゲームで、プレイヤーは惑星に新しく赴任してきた司政官だ。

時ははるかな未来。人類が宇宙に進出してはや数百年がたっている。人類は各惑星系に植民地をつくり、その勢力を広げていった。それにともない、原住民と植民者のトラブルが頻発したため、各植民地の統治をするために司政官が生まれたのである。司政官は数年ずつ植民星の統治を担当し、次々とより統治困難な惑星へと転任していく。

……いま、惑星ゼシューンに新しい司政官(プレイヤー)が到着した。

どうだね? ワクワクしてきちゃうだろう。眉村作品を読んでいる人なら、その興味はもっと増すだろうな。

まずは記者会見

さて、新しい司政官は記者会見をしなければならない。植民者を優遇するか原住民を優遇するか、はたまた平等政策をとるか? ウーム、悩んでしまうところだ。マ、あんまり深く考えてもしょうがない。ここはエイヤッと決めてしまおう。

ここが、このゲームのコクのあるところで、同じ政策を発表しても、そのつど民衆の反応がビミョーにちがったりするわけ。たとえば、平等政策を発表しても、あいまいな点が不評を買って支持率が下がったり、立派だと喜ばれ支持率が上がったりする。このへんのランダムさが「ヨイゾ」と思う。

ゲームの進行は1週間を基本としており、1週間に次の4点がくり返される。①惑星内のさまざまな権力者が要求をたずさえてくる(これは書簡のこともあるゾ)②プレイヤーが任務達成のために政策を実行する(戦闘が起きた場合は戦闘部隊への指示)③パトロール部隊の状況報告④民衆の動向や経済変動、自然現象の変化の表示。以上を50週くり返し、任務達成をめざすのだ。

惑星全体の支持率。青い数字はチョットやばい。

ロボットの稼働状況。これはSQ2系の場合だ。

各プラントの設置状況。まだまだ少ない。

司政官が執務をする司政庁。ここから命令を出すわけ。

資源探査中。資源がなければ、プラントはつくれない。

宇宙港建設中。宇宙港ができると人口が集中する。

司政官は情報に強くなければ…

司政官の部下はすべてロボット。ロボットを指揮するのがホスト・コンピュータのSQ 1である。SQ 1はさまざまな情報をもち、司政官のよきパートナーになってくれるのだ。コマンド0（テンキーの0）を押すと、あらゆる情報がわかる。人口、支持率、官僚配置状況、プラント数などなど……。これらの情報を有効に使って、適切な政策を遂行していく。司政庁の資産をふやし、プラント・都市を建設し、民衆の暴動を未然に防いでいくのだ！

統治開始！ キミの政治手腕は？

ここで、コマンドをざっと説明しておこう。コマンドは行政（援助金、建設、居住制限、汚染除去、資源探査など）、財務（課税率変更・供出金請求・プラント売却）、人事（ロボットの生産・派遣・解任）、一時放任（1回パスってこと）の4つがある。1週間に3つの命令を出すことができるのだ。ただし、会いに来た権力者の要求にこたえたり、書簡に目を通したりしていると、命令を出すことができない。1週間はまたたく間に過ぎてしまうのだ。

ここがむずかしい。要求をハイハイと受け入れていれば、確かに民衆の受けはよくなり支持率も上がるが、プラントや宇宙港の建設がおくれ、司政庁の財源確保もままならない。かといって、要求をつっぱねて圧政をしけば、まさに国内は一触即発、不満が爆発して暴動の頻発を招くだろう。ここで司政官の政治手腕がためされることになるのだ。

政治はバランス感覚、アメとムチの使い分けが肝心。百姓（あら、差別語カシラ？）は生かさぬように殺さぬように、というわけなんだな。まあ、日本の政治を考えてみても、内閣支持率なんて、たかが知れている。少々ムチャなことをしても、なんとかなるんじゃないだろうか？　左上の条件を満たせば任務完了、次の任地へと進めるゾ。

これが惑星ゼシューンのマップだ！

基本マップには、下に示す4つのデータがエリアごとに示される。全体に白い部分が多ければ、現在の状況は良好ということ。反対に赤がチラホラしてきたら、もうアブナイ！　近いうちに何か大変なことが起こるという前兆になるわけだ。

なお、ゼシューンは大きく5つのブロックに分けられ、第1区（1～9）、第2区（10～13）、第3区（14～24）、第4区（25～33）、第5区（34～40）となっている。

●支持率

エリア全体の色で表示される。0～19%が赤、20～39%がマゼンタ、40～59%が黄色、60～79%がシアン、80～100%が白だ。

●汚染度

エリア番号を示すボックス内に表示される。0～19%が赤、20～39%がマゼンタ、40～59%が黄色、60～79%が緑、80～100%が白だ。

●害虫

エリア番号を示すボックスのとなりにマーカーで表示される。マーカーがなければ、害虫は発生していない。

●反乱

エリア番号を示すボックスのとなり、または下にマーカーで表示される。マーカーがなければ反乱は発生していない。植民者の反乱と原住民の反乱はちがうマーカーで表示される。

任務達成の条件

●エネルギープラント	50ユニット
●支持率安定エリア	10エリア
●都市設備	100ユニット
●司政庁資産	10兆クレジット

主なキャラクター紹介

ホストコンピュータ SQ1

大陸南部沿岸代表 パトリアYC

北部未開発地域代表 フレイアYE

金属資源営社代表 ホンタイジPA

自治委員会代表 レ＝ゾ＝ア

ガデュリン

ディガンの魔石

アーテック

■PC-9800シリーズ　価格未定　7月発売予定

超新作

ジャンルをこえた新システムと超美麗アニメ世界

あの加藤直之氏の美しいイラスト中のキャラクターが、スタジオぬえの卓抜なテクニックによって命を吹きこまれたかのごとくアニメーションするのだ!

本当のRPGとは

単なる謎(なぞ)解きでなく、また、敵キャラを殺しまくるだけの大量殺りくゲームでもない、本当の意味でのRPG（ロールプレイングゲーム＝役割を演じるゲーム）が、いま、完成を目前にしている。タイトルは、『ガデュリン～ディガンの魔石(ませき)』だ。

このゲームがどうして、本当のRPGといえるのか、それは、ひとえにこのゲームの世界設定の奥(おく)深さにある。今までのゲームの世界設定というのは、単なる目的解決のための、便宜(べんぎ)的な世界でしかなかった。つまり、いってみれば、目的を解決できるストーリー上

加藤直之氏の絵が動く!

ハヤカワノベルスなどの美しいイラストで有名な加藤直之氏によるグラフィックが画面の中によみがえる。仕上げの点描までに彼の手が入っている。これはもう動く芸術品だ。パソコンゲームが新しい文化の一つとして評価を得る時代が近づいている。

左のグラフィックを見てもわかるように、一度入力したグラフィックをさらに何度も修整している。1つのキャラクターを描くのに、半日かかってしまうという。

お待たせのフレッシュソフト大集合／ 新作・大作よりどりみどり

に出てくる場面しか想定されていなかったのだ。そして、そのストーリーにそぐわない行動や世界はすべて存在しない。さらわれたお姫さまを待ちわびている王さまが、日ごろどんな生活をしているのかといったことを考えたとしても、そんなものは存在しなかったのだから、想像のしようもなかった。王さまは、ふだんは楽屋の裏でほかほか弁当かなんかをぱくついていて、主人公が城の中に入ってくると、すかさず衣装を着て玉座にすわり、「まだそこにいたのか！　早く娘を助けに出かけてくれ！」と、同じせりふだけいって、また楽屋にもどる。そんな光景さえ目に浮かぶほど、世界設定はうすっぺらなものばっかりであった。なんだか、主人公１人だけ台本をわたされずに、映画のロケをしているようなものであった。また、あまりにも「ファンタジー」ということばに頼りすぎて、自分たちで世界設定をすることをなまけすぎていたということもいえる。まさしく、魔法のことば「ファンタジー」を唱えれば、ハーピーやスライムほか数十種類のモンスターがセットになった「おてがるモンスターセット」や、「武器・防具・魔法セット」、「ファンタジー世界職業一覧表」がすべて利用できるという特典がついてきた。これは「タイヘイファミリーセット」よりも便利だ。それに、いちいち「どうして、ここでゴールドが手に入るのだ」とか、「スライムがこんなに日当たりのいいところにいていいのか」なんて野暮なことは、だれもきいてこない。みんな、パチンコ台の前にすわっているおっさんよろしくほとんど無心の境地で画面上にいる敵キャラを殺しまくり、レベルが上がった音を聞いてはセーブをするという単純作業に没頭していて、とてもそんなことにはかまっていられなかった。

クラスの陰険な友だちや、塾での厳しいプレッシャーのことなんかを忘れさせてくれるには、そういうゲームのほうがいいかもしれないが、それが、刹那的な逃避行動にしかすぎないことは、ゲームを終わらせたときのむなし

これがガデュリンの世界だ！

ガデュリンの世界は、まだ謎に包まれていて、すべての地域は知られていない。

さが教えてくれる。

どうせ、現実以外の世界へ入りこむのなら、もっとリアルな世界にすれば、そこで、もう１人の自分を体験し、新しい自分の可能性を見つけられるかもしれない。今までは、こわくて現実の世界ではふるまえなかった行動（それは殺しだけじゃないはずだ。人にやさしいことばをかけたり、勇気ある発言をしたり、今までやろうと思ってできなかったことがたくさんあるはずだ）を、そこでためしてみることができたら、そこに住んでいる人たちが、ふだんとはちがう自分を、どういうふうに見てくれているのかを知ることができたら、その世界が現実であろうが夢の世界であろうが、自分にとっては現実の体験として、受け入れることができるはずだ。

精密な世界設定

『ガデュリン～ディガンの魔石』は、地上には存在しない一つの世界だ。だが、この世界には、今までのゲームのように、ベニヤ板でできた町なみもないし、楽屋裏で弁当をぱくついている王さまもいない。この世界に住んでいる人たちには、みんなそれぞれの生活があるのだ。それぞれの国の人たちは特有の価値観をもち、外見（皮膚の状態、トサカの有無、手足、爪の状態、身長、体重etc）だけでなく、性格的な特徴もある。各々の国土には特有の気候があり、それに合わせた人々の生活

美しい登場人物たち

美しく個性的なキャラクターたち。彼らが君を待っている。

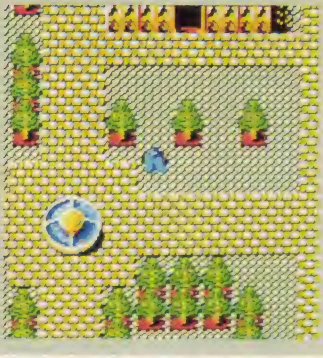
や産業があり、身分制度や政治形態、交通機関、病気の種類やいちばん多い死亡原因、文化レベル(照明、冷暖房、食料の保存方法、衛生概念、武器、学校、音楽、文学、美術、工芸、廃棄物の処理方法)などがある。まだまだ、それ以外にあいさつの仕方や、宗教、タブー、衣装の素材やファッション、考えられる職業、収入形態、味の好み、娯楽などなど、およそ、あらゆる人間生活の形態と比較できるディテールが存在する。しかも、この世界に存在する民族、国家すべてに、そういった特徴が決められているのだ。

これだけの世界設定をするためには、それは大変な時間とノウハウが必要であったにちがいない。なにを隠そう、この『ガデュリン～ディガンの魔石』の世界をつくったのは、あの『超時空要塞マクロス』の世界をつくり上げた「スタジオぬえ」なのである。『マクロス』の異様なまでに細かい世界設定を見れば、彼らの世界づくりがどれだけ精密であるかがわかるだろう。まさに、世界づくりのプロによる仕事なのである。

極上のアニメーション

そして、ここにもう1人、パソコンソフト関係以外でのプロが、このゲームに深くかかわっている。ハヤカワノベルスの表紙の美しいイラストなどで有名な加藤直之氏が、このゲームのビジュアルシーンのグラフィック・アニメーション、およびキャラクターのグラフィックデザインを担当しているのだ(あの、ランダムハウスの『獣神ローガス』の広告や、パッケージのイラストも彼の作品である)。写真を見てもらえばわかると思うが、あの、加藤氏の精緻なグラフィックがそのまま、画面に再現されているだけでなく、まるで、2次元の世界に奥行きができてしまったみたいに、美しくアニメーションするのである。いわゆるアニメといわれる絵(マンガ)とは、比較のしようのない加藤氏の作品が、単なる目パチ・ロパクだけの部分的アニメでない、思いきりリアルな動きを見せてくれる。

今回の取材中に、開発中のラストシーンのアニメーションを見せてもらったが、はっきりいって、「あの絵を見るためだけに、このソフトを買ってもいい」といいきってしまえる(マジだぜ)ほど、美しかった。やはり、一流というのはすごい。二流三流四流とは、ケタがちがう。だが、一流が一流であるというのには、それなりの理由がある。今までよくあるパターンとして、原画をプロのイラストレーターに依頼し、それをイメージスキャナーでとりこんだものを修整して使う方法があったが、この修整の段階はパソコンを使うために、主にプログラマーやソフトハウスのグラフィックデザイナーがこれを行って、イラストレーターは、せいぜい完成作品のチェックをする程度だった。だが、今回の『ガデュリン～ディガン

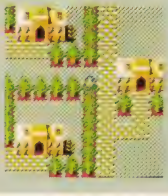


の魔石』での加藤氏の作品は、最後まで、つまり、パソコンにとりこんだあとの修整にまでも、彼自身の手が入っているのである。これは、このグラフィック自体、完全に加藤氏の作品として、独立した価値をもっているということになる。しかも、加藤氏の作品の基準に合ったレベルで、リアルにアニメーションするのだ。これで、さっき「このグラフィックを見るためだけでも買う価値がある」といった意味をわかってもらえるだろう。だが、ふつう、ここまでイラストレーター（それも一流の）をこき使ったら（失礼!）、おそらく採算はとれないんじゃないだろうか。イラストレーターが親戚でもないかぎり、莫大な製作費がかかるのは、目に見えている。まさか、大企業のコマーシャルに使うわけでもないだろうが、……何かにおうことは確かだ。

ジャンルをこえた新システム

『ガデュリン〜ディガンの魔石』の世界設定、グラフィックの特徴が、あまりにも画期的なので、ゲームの内容に触れないままに話を進めてきてしまった。

初めに書いたとおり、このゲームは



単純な謎解きや、大量殺りくをするゲームではない。これまで述べたような一流のプロたちによってつくり上げられた世界の中に入りこんで、そこでいろいろな冒険をしてもらおうというのが、このゲームの目的である。ある意味ではRPGといえるし、ある意味ではシミュレーションゲームといえるし、また、ある意味ではアドベンチャーゲームといえる。簡単に「〜ふうRPG」とはいえないほどに、それぞれの形態が意味をもっているのである。

マップを見ればわかるだろうが、ガデュリンという世界はいくつかの大陸と海からできている。現在わかっているのはマップにある大陸だけで、ほかにもまだ発見される可能性がある。ガデュリンにすんでいる生物で、ガデュリンのすべてを知っているものはまだいない。この世界の形さえもわからないのだ。ただ、ガデュリンには、神話があり、ガヴァナーという神によってこの世界がつくられたとされている。さらに、神話によればガデュリンにすむものは、すべてガヴァナーによって連れてこられたということになっている。ガヴァナーは今でも、多くの民族に神としてあがめられている。

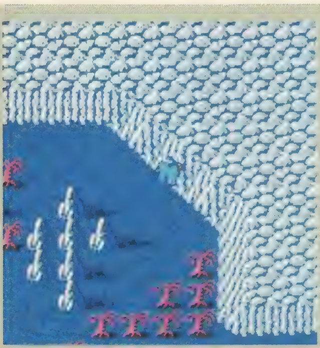
プレイヤーには、当然、その世界での役が決められている。主人公の名前はディノ。年齢は20歳。「ガデュリン」と呼ばれる世界の西、ファーン大陸の中ほどにあるオロという小さな国の辺境にある、カーティアという村に住む青年である。カーティア一番の美人といわれているアビリアと結婚をし、新たな人生の門出を迎える儀式としての「お告げの泉」への巡礼を終えたのちに、アビリアは原因不明の病にたおれ、異形物へと変化していく。魔法が関与しているという医者のことばを唯一の手がかりとして、ディノは、魔法を独占しているマイヨールという国へと、アビリアを救う方法を探して旅立つのだった。と、これがこの物語の始まりの部分である。敵も味方もわからないし、本当にマイヨールにアビリアを救う手だてがあるのかどうかもわからないままに、ディノは旅立つ。これから先のことは、ゲームができてから紹介していくこととして、ここでは、くわしくゲームのシステムについて紹介していこう。

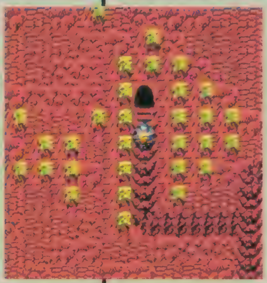
まず、時間の観念についてだが、ガデュリンでは時間の単位にターナーというものが使われている。1日は8ターナーに分かれている（1ターナーは、3時間に相当すると考えていいだろう）。さらに、1ターナーは16ランに相当し、1ランは8メルランという小さい単位に換算できる。1日の始まりの1ターナーを朝とし、次の2ターナーを昼、そして次の1ターナーを夕方、次は夜、残りの3ターナーが深夜ということになる。画面構成については、写真のようにそれほど過去のARPGと変わりはないようであるが、やはり、グラフィックの美しさについては、水準以上のものがある。

ゲームは、基本的には人々との出会いから得られる情報や、出会った人間との関係がゲームのメインの展開になる。都市や、旅の途中での出会いは、すぐさま戦闘になるということはほとんどなく、あいさつや、会話によって、おたがいの目的や好悪を判断し、場合によっては、旅の同行者となったり、またあるいは、新しい情報をあたえてくれたり、逆に利害が対立して、戦闘になることもある。今までのゲームでは、「敵と味方」という2種類のキャラ

クターしかなかったが、ここではそういう自分中心の考え方は通用しない。なにしろ、各々のキャラクターはリアルタイムで、仮想マップ上のどこかで生活をしているのだから、広いガデュリンの、どこかにいるかいないかわからないような人間のためにいつまでも善人や悪人をやっているわけにはいかないのである。出会ったときの「関係」というようなものがパラメーターになって、こちらが相手を必要としていようがいまいが、相手がこちらのことを気に入らなければ話にならない。これは、相対的なもので、こちらが悪いことばかりしていれば、日ごろまじめな人たちからはきらわれるようになり、悪人たちには仲間として見られることもある。パラメーターにはつねに表示されるものと、それ以外の見ることができないものがある。つねに表示されているパラメーターとして、HP（ヒットポイント）、MP（マジックポイント）、SB（正気度）、状態表示の4つがある。HP、MPに関してはそれほどふつうのゲームとちがいはないが、正気度というのは、このゲームの一つの特徴を表すパラメーターだ。これは、キャラクターがどのくらい正気でいるかどうかということを表している。酒を飲んだり、食事や、睡眠をとらないでいたりと、まともな生活をしていないと、だんだんと、疲労がたまり、正気度が下がってくる。このほかに、見ることができるパラメーターとして、攻撃力、守備力、機敏さ、集中力、頭のケガ、足のケガ、状態表示、アイテム、種族、食料、お金などがある。このほかにも、表示されないパラメーターがいくつかある。各自の性格に関するパラメーターや初めに紹介したような対人関係の度合いを示すパラメーター（とくに同行人との関係）などがある。これらのパラメーターはそれぞれが独立してもっている性格であるから、レベルに従って、相対的にどんどん成長していくというようなものではない（このゲームにはレベルとか経験値というものはない。各々のパラメーターは独立して上がりもするが下がることもある）。個々のパラメーターは、それをのばすための行動をしなければいつまでたっても変わることはない。ものによっては、何もしないことによってどんどん低下していくものもあるかもしれない。

とにかく、こういったパラメーターを登場するすべてのキャラクターがもっていて、刻々と変化しているのだ。ある意味ではシミュレーションともいえるわけだ。また、ケガ以外に病気をすることがある。たとえばカゼなどをひくと、正気度が下がりやすくなるのだが、そのままほうっておけば治ることもあるし、ほかの同行人たちにうつることもある。





それぞれの国には、文化や生活がある。

旅は道づれ 世は情け

同行人との関係は、ゲームの進行上、かなり、重要だ。彼らとの関係はいつも安定させ、自分を信頼させておくことが必要である。仲間である同行人も、自分たちなりの考えをもっているから、場合によっては、協力してくれないときもある。ほかの同行人たちの能力や持ち物はそれらの同行人たちの所有権があるわけだから、たとえ、カゼ薬一つであっても、もらえるかどうかは、その同行人の意思で決まる。つまり命令でなく依頼という形になるわけだ。同行人が自分のことをよく思ってくれるなら、すぐに協力してくれるだろうが、そうでない場合は協力を得るために、何らかの努力をしなければならない。また、自分との関係がうまくいっていたとしても、ほかの同行人との関係が悪いために、うまくいかないときもある。場合によっては、その2人でいい争いが起こることもあるのだ。

同行人たちは、町に入るとそれぞれが息ぬきのために酒場に行ったり、ばくちを打ちに行ったり、……と勝手に金を持って好きなところへ行ってしまう。プレイヤーは、これをたしなめることはできるが、完全に制止することはできない。たまには、息ぬきをさせてやらないと、信頼をなくすこともある。逆に、主人公との信頼関係が厚いと、黙っていても、働きに行って、1日が経過したあとには、お金をかせいで帰ってきてくれる。また、どこかへ行って情報を集めてきてくれることもある。信頼度さえ高まれば、同行人を働きに出すこともできるし、偵察に行かせることもできる。こちらの努力しだいで、同行人をよきパートナーにすることもできるし、足手まといにすることもある。一度、旅を共にした同行人とは、こちらからの意思で勝手に別れることはできない。たとえば、町に入った途端にとばく場に行ってしまったやつでも、黙って置いていこうとす

ることはできないようになっている。

こういう人間関係をマネージメントするためには、会話が必要であるが、この会話のモードがまた、ユニークである。会話は、どのモードであろうと、行うことができる。敵と戦っているバトルモードでもできる。単調なコマンド選択によるこちらからの話しかけだけではなく、同行人からの質問にこちらが答えるとか、主人公が質問をすると、それを聞いていたほかのキャラクターが口を挟んでくるとか、こちらのコマンドの選択の仕方にいちゃもんをつけるとかいった、コマンド選択の単調さを消そうという努力がみられる。また、何も考えないで遊ぶプレイヤーがよくやる、コマンドをひととおり全部選ぶなどということをしないように、何らかの制限をもうけるようである。

主人公自身も、何らかの職業を身につけないと、生活をしていけない。もちろん、人間を襲って金を奪うということもできるが、そういうことばかりしていると、おたずね者あつかいされ、多くの賞金かせぎからねらわれるようになる。金銭をかせぐための手段として、賞金かせぎ、貿易商、仕事、泥棒、宝探し、ギャンブル、決闘などがある。宝探しといっても、むやみにダンジョンの中に転がっているのではなく、だれかがどこかに隠したという、いわくあるものだ。情報をしっかりと集めていれば、見つけるのはそうむずかしくないが、ほかにも、同じ宝をねらっているものとの争いが起きる可能性はある。

ゲームには、制限時間はないが、主人公の妻のアビリアがどんどん異形化していってしまうので、完全に異形になってしまう前に、原因と解決方法を見つけなければならない。異形とひと言でいっても、どういう形なのかはいろいろに想像できるだろうが、これはゲームの内容と深くかかわってくるので、今は教えることはできない。

主人公のディノとアビリアが、エウラドーナに巡礼に出かけたさい、「お告げの泉」で不吉な予言を女神ファウの化身から伝えられる。「おぬしらには試練があたえられるであろう。２人は絆を断ち切られ、さまよい歩くことになろう……。だが、それらは大いなる試練であり、たがいが心を通い合わせ、いかなることがあろうと信じ合えれば、ガヴァナーと大いなる友が、おぬしらの力強い味方となってくれるであろう」

はたして、その予言は当たったのだが、ディノとアビリアがこの試練を乗りきることができるかどうかはまだわからない。ゲームの完成が期待される。

「お告げの泉」のあるエウラドーナにたどり着いたディノとアビリア。行く手に待ち受ける試練をまだ知らない。

新生アーテックとは

アーテックという名前が正式にポプコムに紹介されるのはこれが初めてであるが、じつはアーテックはランダムハウスの『獣神ローガス』の製作に協力したチームであって、それまではランダムハウスと兄弟の関係であった。今回、初めて、オリジナルの作品として、この『ガデュリン～ディガンの魔石』をもって世にその評価を問うのであるが、実力のほどは『獣神ローガス』で実証ずみといえるだろう。今後はこの『ガデュリン～ディガンの魔石』を機に、独自にオリジナルソフトを手がけていくようだ。

今回の作品を手がけるに至ったきっかけというのは、『獣神ローガス』を製作しているときに、イラストレーターの加藤氏とアーテックの山口氏の間で生まれた企画が、加藤氏の所属しているスタジオぬえの協力を得て初めて動きだしたというもの。これからもパソコン以外の世界のプロを巻きこんだ作品を作ってほしいものだ。

超新作

ラスト・ハルマゲドン

LAST ARMAGEDDON

ブレイングレイ

PC-8801SRシリーズ　[disk]　9,800円(予価)　7月発売予定

最強最後のRPGがやって来た!!

『抜忍伝説』で衝撃的なデビューを飾ったブレイングレイの新作は、これまた入魂の超大作。名づけて最強最後のRPGに心は躍る!!

パソコンゲームのヌーベル・バーグだ!

ずいぶんと古い話、それも遠いヨーロッパはフランスの映画界で起こったできごとだ。確か1960年ごろだったか。世界をゆるがす大きな変動があったのである。

幼いときから映画を熱烈に愛する、知性と野性があふれる不良映画青年たちが、従来のベルトコンベア式の古くさい映画生産方法を否定し、自分たちだけの手作りの新鮮で衝撃的な映画を作った。

そうして、『勝手にしやがれ』(沢田研二の歌じゃないよ)、『大人は判ってくれない』といった、平凡な大人社会に爆弾を投げつける〝恐るべき子どもたち〟の新しい映画が続々と生まれ、世界に大きな影響をあたえたのだ。これらの現象を〝ヌーベル・バーグ＝新しい波〟と呼んだ。

さて、たいそうな前置きだが、あの『抜忍伝説』で衝撃的なデビューを飾ったブレイングレイの新作『ラスト・ハルマゲドン』は、まさにヌーベル・バーグ的なゲームなのである。これは映画大好き集団であるブレイングレイにふさわしい形容ではないだろうか。

ではいったい『ラスト・ハルマゲドン』とはどんなゲームなのか。

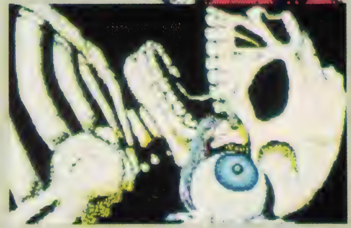
人類滅亡の謎とは!?

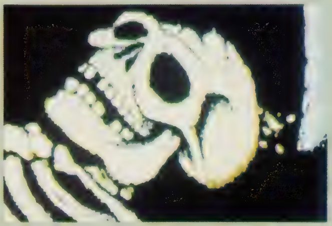
時は未来。それも超未来である。あのRPG的ファンタジーの時代、人間とモンスターが戦いに明け暮れた時代から数万年後の世界のできごとである。

すでに人類は滅亡し荒涼とした大地となった地球。そこへかつて人類によって滅ぼされたと思われていたモンスターたちが地中より復活する。そう、このゲームのヒーローはモンスターたちなのだ。

モンスターたちは、そしてだれもいなくなった地表の冒険へと旅立つ。が、時を同じくして、宇宙からの侵略者たちも地球に降り立った。エイリアンたちは人類が滅亡するのを遠い星から高見の見物をしていたのである。人類滅亡を待っていたかのように彼らは地球にやって来たのだ。

ここにモンスターとエイリアンの戦いの幕が切って落とされる。モンスターたちはエイリアンとの戦いと冒険によって成長していく。そこでである。モンスターたちは自分の存在に少しずつ疑問をもち始めるのだ。自分たちはいったい何なのだ。なぜ人類は滅亡し地球はこんなありさまとなってしまったのか。





COMING SOON

これがオープニングシーンだ!!

『抜忍伝説』ではディスク1枚を使い、ビジュアルも100枚以上、壮大なオープニングストーリーを展開したが、今回はディスク2枚でその規模も2倍!

エイリアンと戦い進みながら、彼らはこの地球の歴史の謎を解くことになる。しかし、この謎を解くには3つのキーポイントにたどり着かなければならない。

その一つ、コールドスリープルームと呼ばれる場所には人類滅亡のプロセスが隠されていて、モンスターたちはここで人類がどうやって滅亡したかを知ることができる。

次に宇宙船。ここを通って、最大の難所、巨大なエイリアンの親玉がすむ「戻らずの塔」へと戦い進む。この塔には7つのフロアがあり、それぞれが〝氷河期〟や〝原始時代〟や〝ノアの箱船〟といった地球の歴史ごとに分かれていて、階を上りながら、人類滅亡の真の理由と、自分たちモンスターの存在の本当の意味が明らかにされるのである。

だがである。この謎を解いたところが、じつはそれ以降の大いなる物語の始まりにすぎないのである。モンスターたちはまた新たなる冒険へと旅立つのだ……。

彼らの運命は!?

アンチRPG＝真のRPG

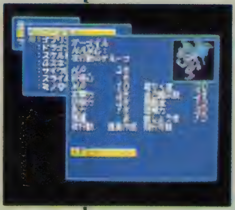
とまあ、じつに雄大な物語である。

今まで書いてきた部分は全体の4分の1にすぎない。ここまでしか内容は明らかにされていないが、これだけでもかなりヘビーな内容である。

ストーリーを読まれてお気づきの方もいると思うが、このゲームはRPGのパロディーになっている。といっても単なるパロディーではなく、RPG本来のもつ形式をすべてひっくり返して、なおかつ本来RPGがもっているダイナミックでスリリングな楽しさをゲーマーに満喫させようというゲームなのである。だから『ラスト・ハルマゲドン』は従来のRPGが終わったところから逆に始まるRPGなのだ。

では、ゲームのディテールを少しのぞいてみよう。主人公のモンスターは、大きく分けて3種類ある。昼だけ行動できるもの、夜だけ行動できるもの、そして月に1度やって来るサルバンの破砕日にのみ行動できるもの（この日はほかのモンスターは動けない）。この3種類がおのおの4ひきずつパーティーを組んで、つまり3パーティーで、行動する。で、このパーティーは、通常のRPGでいうと街や城の役目を果たしている。地球生物は滅亡しているのだから当然、街や城なんかないよね。

こいつはかなり凶暴だ。



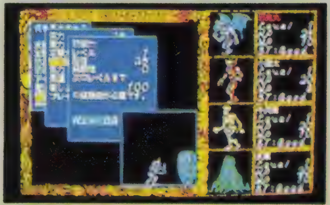
ガーゴイルは飛行可能。

妖艶だがかなり残酷。

メイン画面、地表の冒険へ出発。

魔力が上がるとビンの中に絵が現れる。

エイリアンも多種多彩。



防御力が上がるとグラフィック中のやつは巨大な石を押し返すようになる。

モンスターたちはそれぞれ特殊な能力をもっていて、たとえば道具をつくるやつとか武器をつくるやつとかいろいろといる。エイリアンたちとの戦いに勝つと、彼らの身につけている宇宙塵をとることができ、それがいわばゴールドがわりになり、その塵を使ってさまざまな武器や道具を、モンスターたち自身が作成するのだ。

そしてモンスターたちのパラメーターもユニークだ。攻撃力や防御力などそれぞれみんなに経験値がある。敵と戦うことによって使ったものはみな経験値が上がる。ガンガン攻撃して勝てば攻撃の経験値はガンガン上がるし、防御ばかりしていると防御の経験値は上がるが、攻撃の経験値は少しも上がらない。だから全部同じく上がることはないので、バランスをとることが必要になってくる。

また、モンスターの成長として、戦い進むうちに総合レベルが上がる。で、ある一定レベルに達すると、別のモンスターの細胞をもらってちがう新しい能力をもった種族に生まれ変わる。グラフィックももちろん変化するわけで、このへんは、『ドラクエ』の転職の感じと思っていただくとよくわかる。

次にモンスターには感情のパラメーターがあるということ。めずらしいところでは、①好奇心、②理解力、③自己顕示欲、④残酷性、⑤殺りく度など5つの項目があり、それぞれの数値が決まっていて、そのモンスターの個性となっている。たとえば①と②は、イベントのとき、メッセージを読みとる理解力や、ふつう見すごしてしまう事物への好奇心として働き、謎を解く大きな効果となる。また③の要素が大きいモンスターは、パーティーの先頭に立って戦うとき、ほかのどれよりも強い力を発揮する。そして④や⑤は、とくに敵が自分より弱いときなど、思いきりメチャクチャに強くなる。弱いもんイジメ向きの性格というわけだ。

とまあ、そういうわけで、キャラクターをじっくり育てるおもしろさに関しても、じつに細かい配慮がなされている。そして何より物語性が豊かで、壮大なドラマとしても堪能できる。一編の映画を見るように感情移入できて、ゲームを進めながら新鮮なおどろきを感じることができるという、とにかく破天荒なゲームになりそうな予感がする。

バトルゴリラ

クリスタルソフト

■PC-8801SRシリーズ/VA2/VA3(VA不可) 7,800円

超新作

アーノルド・シュワルツェネッガーはオレだ!!

傭兵部隊「バトルゴリラ」の強者がたった1人で敵地へのりこむ！パワフル&ダイナミックな迫力のコンバットシミュレーター登場！

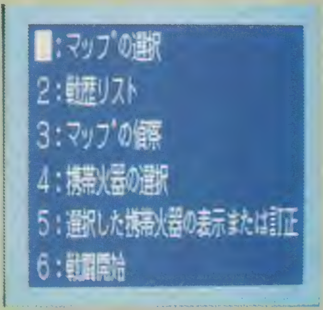
傭兵部隊だ！

わが編集部でも一大ブームを巻き起こした『Mr.プロ野球』に続いてクリスタルソフトが放つ最新作『バトルゴリラ』がいよいよ登場だ。

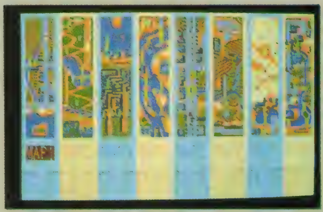
「バトルゴリラ」とはある傭兵部隊の名称である。シュワルツェネッガーのりの予感がする、なかなかすてきなネーミングだね。さて、その傭兵部隊所属の訓練機関に訓練志願兵として入隊するところからゲームはスタートする。

志願兵はプレイヤーであるキミやボクたちだ。でも、志願したからって、いきなり戦闘に参加できるわけじゃない。ま、当然だよね。そこでボクたちは歩兵として、どんな敵、どんな地形でも戦えるエキスパートをめざし、ある訓練を行わなければならないのだ。その訓練こそ実戦をリアルに疑似体験できる歩兵訓練用コンバットシミュレーターなのである。

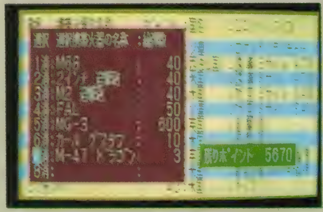
というわけで、プレイヤーは8つの



スタート準備OK。



まずはマップの選択。



持っていく武器を厳選。

マップにひそむ強力な敵、そしてさまざまな国籍のパワフルな武器、戦車、戦闘ヘリなどを相手に決死の戦いを疑似体験することになるのだ。

それも味方はだれもいない。たった1人の軍隊として、プレイヤーは単身戦地にのりこみ、敵を全滅させなければならないのだ。

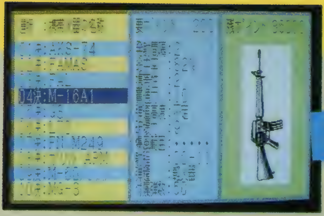
はたして志願兵であるキミやボクは、この訓練をクリアし、みごと精鋭部隊「バトルゴリラ」の傭兵となることができるだろうか。

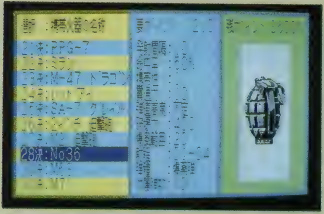
というように書いてくると、なかには戦闘シューティングゲームではないかと思われる方がいるのではないかな。でもこのゲームはアクションゲームではありません、念のため。

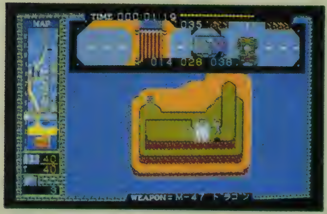
では、いったいどんなゲームなのか？といったところで、ゲームの具体的な紹介に移ろう。

その前にこのゲーム全体が、傭兵部隊「バトルゴリラ」の歩兵訓練用シミュレーターを再現したという設定であることを覚えておこう。

だから、たった1人で敵戦地にのりこむプレイヤー自身は死ぬことはないのだ。でも敵から受けたダメージは負


武器の性能をしっかり把握。


これは心強い。



スコープで敵戦車に照準を。

傷度として記録、表示される。

訓練という設定からわかるように、ただ敵を全滅させるのが目的ではなく、どんな形で敵をたおしたかが、評価され、その評価点を上げることがプレイヤーの目的となるのだ。

さて、そこでまず、プレイヤーは、8種類のマップのうちどれか1つを選ぶ。そして選択したマップはじっくりと偵察することができるのだ。

マップはそれぞれ地形や敵勢力が異なり、それをしっかりと見きわめたうえで、今度は持っていく武器を選ぶ。

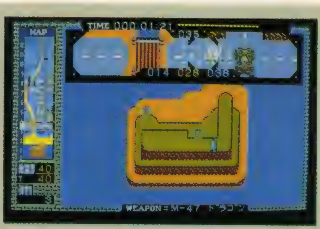
武器はあらかじめ30種類用意されていて、プレイヤーはそのなかから任意の8種類の武器を選択することができる。

各マップごとに、マップポイントというものが設定されていて、マップ選択時点に、プレイヤーにそのポイントがあたえられる。武器を選ぶとそのポイントが武器ポイントとして消費されることになるのだ。つまり、このポイントが先に述べた評価基準の一つとなるもので、いかに少ない消費ポイントですなわち最低限の武器で相手に勝てたか、という評価のポイントになるわけだ。このゲームではこの戦闘準備が非常に重要である。

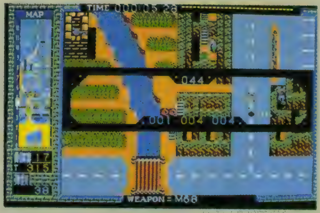
武器を選び終わったら、いよいよ単身、戦地へ上陸だ。スタート時点から時間が表示され、相手を全滅させるまでの所要時間が記録される。これも、いかに短い時間で相手をたおすことができるかという評価ポイントになる。

戦闘シーンは、縦スクロールのリアルタイムモードで展開され、画面向かって左側には全体マップがつねに表示されている。ここで自分がどの位置にいるかを把握して戦い進む。

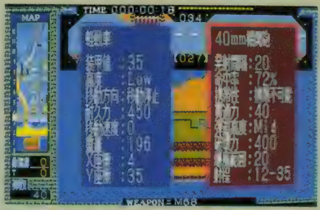
自分からはなれた地点は、スコープを使って見ることもでき、敵の動きが詳細にわかる。このスコープがじつに万能で、たった1人の軍隊にとってはまさに命綱となる。スコープの照準を敵兵器に合わせると、たちどころにその兵器の性能がわかるし、爆弾の落ちた跡に照準を合わせると、その爆弾が飛んできた方向とその兵器の性能もわかる。もちろんプレイヤー側の遠隔攻撃時には照準の役目も果たす。



命中だ／



敵の所在を確かめて。



敵戦車の性能は……。

また遠隔攻撃時にはトレースモードという便利な方法がある。これは確かに照準を合わせて発射したはずなのに弾が届かないときなど、もう1発撃てば弾道をトレースして見せてくれるから、途中の障害物が認識できるのである。

とにかく敵近くに進んでいくと相手はあらゆる武器でバリバリに攻撃してくる。このへん戦争映画を見てるようなリアルなビジュアル効果がなされていて大迫力だ。

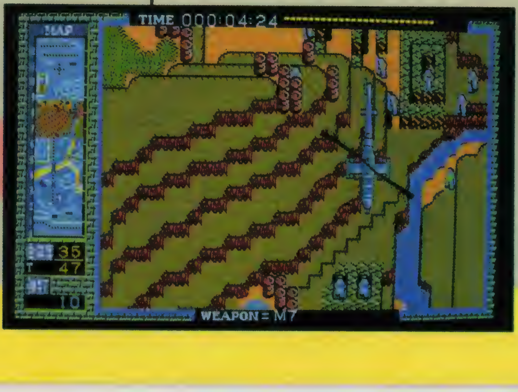
うっかり突き進むと、ガンガンに当たりまくり、負傷度がビシバシ上がる。4ケタの数字をこえるゲームオーバーだ。よーく作戦を立てながら進まなくてはならない。作戦は進行をストップさせて立てることができるのでゆっくり考えてもいい。

このゲーム中に登場する主力戦車、戦闘ヘリ、武器の性能は、実際のデータにもとづいて、リアルな性能比に合うようにつくられているのでコンバットマニアにも満喫できる。

ちなみに登場する敵主力戦車をあげると、チャレンジャー、レオパルド2、T-72、M-1エイブラムズ、メルカバ、74式戦車、T-62といったところが各マップにデカキャラとしてドンとかまえている。戦闘ヘリもAH-ISコブラなんかが登場してきて、とにかくパワフルなのである。

欲求不満解消ソフトとしてバリバリ楽しく撃ちまくってもよいし、緻密に作戦を立て評価点を競ってもこれまた楽しい。完成版を心待ちにしているきょうこのごろなんである。

おっと戦闘ヘリだ！これは脅威だ！



スタークルーザー

アルシスソフト

■PC-8801SRシリーズ，X1シリーズ 7,800円

超新作

ソリッド3D採用でリアルな宇宙戦争を

一時の3Dアクションの流行は過ぎ去ったが、いまだに究極の3Dといわれているものは出現してない。はたして今度の3Dは究極となりうるか。

キャラがデカイ!

『リバイバー』以来、ひさびさのアルシスソフトの大作がこの『スタークルーザー』だ。今度は、なんと3Dアクションがもりこまれた SFアドベンチャーゲームだ。宇宙空間も地上もソリッド3D表示だから、スペースウォーズをよりリアルに表現できる。前進、後退はもとより、3D画面ならではの回転まで も入ってくるというから、地上生活ばかりしている人間に対応できるかどうか心配ではある。

現在のところ最終的な詰めの段階ということで、遊べるものは手に入らなかった。画面を見れば、3Dであるうえに敵キャラがでかい。あの大きさの敵が目の前を横切るところなんか、想像してみただけでも迫力はありそうだ。あとは、スピードの点が気になるが、これぱかりは、今のところわからない。ま、アルシスさんのことだから、やってくれるとは思うが、そこらへんのことについては完成してから紹介する。今回は、ストーリーを中心に紹介しよう。

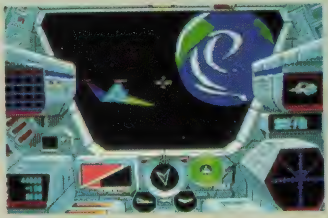
異星人との接触をもった人類が彼らの使節を受け入れるために各恒星系の都市の開発を急いでいたところ、こういった急激な変化の歪みの中で、クリミナルと呼ばれる犯罪者が急増したのだ。政府は、クリミナルをたおしたものに、報酬をあたえる制度を導入した。

そんなとき、星間を行き来するために欠かせない交通手段である重力カタパルトが何者かに襲われた。かねてから神出鬼没の闇の組織とおそれられていた「ボイド」の仕業のようである。「ボイド」には、多額の賞金がかけられることとなり、それをねらって多くのハンターが集まってきた。そしてその中に「スタークルーザー」をあやつる1人の男が入っていたのだ。彼こそ、プレイヤーのかわりに宇宙空間での戦闘を思いっきり展開してくれる主人公だ。

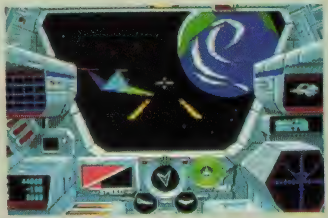
3Dアクション、しかも宇宙空間ということは、上下前後左右のどこから敵が接近してきてもおかしくない。こちらにとっては上下前後左右であったものが、敵にとっては前後左右上下ということもありうる世界で、そんな空間がパソコンの中に、アクションゲームのステージとしてつくれてしまうとしたら、それはやはり快挙である。

だが、このゲーム、写真を見てもわかると思うが、宇宙空間のアクションシーンだけでなく、いろいろな惑星に降り立って、そこでも、ストーリーが展開するようになっている。3D空間でのアクションシーンも楽しみであるが、3D画面の中で展開するSFシネマの世界をどこまで表現できるかも楽しみなところだ。

宇宙のマップ。広大である。



敵が出現した!



素粒子砲発射!

背景の星は木星か?

地上の3D画面の背景だ。

ブルーのカベはショップのドアだ。

XZR（エグザイル）
—破戒の偶像—

■PC-9801M/F/U、PC-8801SR シリーズ、MSX2 ◎ 8,800円
日本テレネット

超新作

朝死んでたら暗殺だ！

凝りに凝ったストーリー展開

20世紀末、世界を支配する米ソ二大国が中東に介入した！ 第3次世界大戦の危機が迫っている。しかし、ここに中世ペルシャからタイムワープした1人の男が現れる。その名は、サドラー。中世暗殺教団“アサシン”の若き勇者である。サドラーは中東を危機から救うため、超大国の要人を暗殺しようと未来へやって来たのだ。

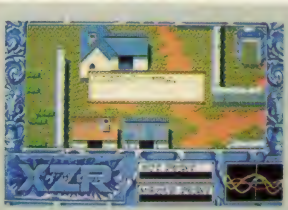
以上が『XZR』のクライマックス。米ソ要人を暗殺（アサシン）することが、このゲームの最終目的なのだ。ストーリーは、雄大そのもの。紀元前からイスラムの歴史をたどり、中世イスラム（セルジュク朝）、近世、現代（中東戦争・イラン革命）と歴史的事実を忠実に織りこんで華麗に展開していく。

全11面のストーリーはそれぞれ起伏に富み、アクションとRPGの組み合わせも、うまくクリアしている。

ビッグキャラの迫力バトル

というわけで、ハードなストーリーに引きずられて、思わず文体が堅くなった。イカンイカンと思いつつ、ゲームスタート。第1面では中世、セルジュク朝打倒に立ち上がったサドラーが、3人の仲間とともに、カリフ暗殺に向かった。アルクート村をふり出しに、バグダッド宮殿に潜入するために必要な“4つのカギ”を探し歩く。

注目は、ビッグキャラによるアクション。第1面では牢獄のシーンに登場するが、リアルな動きで迫力満点！ これだけで、独立したゲームとして楽しめるだろう。ただし、アクションは主人公だけしか出てこないのが残念だ。


アルクート村。そういってんだからまちがいなし！

バグダッドの宿屋の近く。右にはモスクがある。

バグダッドの占い屋に入ってみた。ほかにもブラックマーケット、バッタ屋などいろいろ。

牢屋の地下。ブッチャーみたいな番人と対決だ！

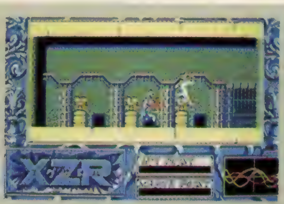
おっとアブネエドラッグ常習

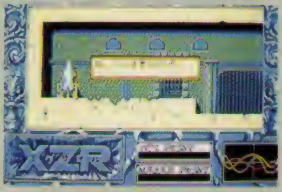
このソフトのもう1つの売りはユニークなアイテム。とくに、サドラーのパラメーターに重大な影響をおよぼす薬品類を、ズバリ、ドラッグと称している。多くのRPGが、“○○の薬”とよくわからんものを使っている中で、なんとも痛快な感じがする。

ゲーム作者もリキが入ったみたいで、興奮剤類、安定剤類、幻覚剤類、混合類と4つに大別し、総数は、なんと50種類をこえる。アヘン、モルヒネ、ヘロイン、マリファナ、ハシシなどなど、アブネーもんばっかし。それぞれ、主人公に作用する効力も、ホンモノをよく研究して考えられているようだ。

主人公を助ける仲間たち

RPG部は、主人公を入れて最高4人でパーティーを組める。各キャラにうまくアイテム、情報を配分して進めば目的にグッと近づくだろう。裏切ったり、敵につかまったりもするゾ。


牢屋のボス。たおさないかぎり、部屋から出られない。


牢屋の宝箱からハシシを発見。思わずウシシ……。

サドラー（左上）、ルーミー（左下）、キンディ（右上）、ファキール（右下）の4人だ。

怨霊戦記

スタジオウィング

■PC-8801SRシリーズ　価格未定　7月発売予定

超新作

生き霊の怨念はおっそろしーいのだ。

今まで以上に凝ったシナリオと美しいグラフィックで、ホラーの世界に挑戦だ。

霊調査コンピュータで悪霊と対決

『魔界転生』に続いて、スタジオウィングから、またもホラーもののアドベンチャーゲームが登場だ。その名も、『怨霊戦記』。むむむ、またしてもあやしげな4文字ことば。相変わらず、迫力というか、すごみのあるネーミングである。現在、夏に向けて開発進行中ということだが、特別に完成前のバージョンを借りることができたので、とりあえず、ストーリーのさわりのところと、グラフィックについて紹介していこう。

主人公の北原光一は、帝都バンク情報処理部のプログラマーである。彼は、1枚の地獄絵と出会い、そこに宿る生き霊の怨念による事件に巻きこまれていく。

彼の住んでいる宮寺市は、悪霊の巣となっていく。北原は、怨霊と戦うため、呪文と、道具を集めようとするのだったが……。

と、これがプロローグである。プレイヤーは、北原になりきって、宮寺市を悪霊の巣窟としようとしている怨霊たちと戦うのだ。具体的には、自分のマンションにある霊調査コンピュータに毎日調査した結果を入力していき、人物、事件の関係を調べていくのだ。市は日ごとに悪霊に侵されていく。いったいどんな手だてで襲ってくるかもわからないし、同じ市民でももう悪霊にとりつかれてしまっているものもいるかもしれない。市の中には、全部で20カ所の町と、30カ所の重要な建物がある。

これらを調査していき、だんだんと原因がわかっていけばいくほど、悪霊たちの抵抗も厳しくなってくる。だが、呪い殺されたくなければ、もう戦うしかないのだ。

ホラーもののアドベンチャーになくてはならない、昼と夜の時間の変化をもった、ウィングのこの夏の自信作である。発売が楽しみだ。

敵か味方か。

リアルなバックだ。

歩道橋から見たところらしい。

あやしげな青年。

病院の中。

チンピラだな。

アトリエですね。

おっ、かわいいじゃん。

モノトーンが雰囲気をもりあげてくれる。

ハイデッガー

■PC-8801SRシリーズ 💡 予価7,800円

ザイン・ソフト

超新作

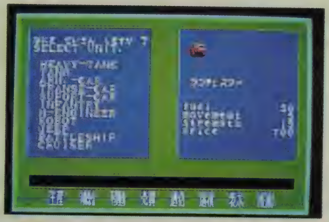
タイムスリップ！シミュレーション・ウォー・ゲーム！

ファイナルカウントダウン的気分なのだ！

歴史に〝もしも〞はつきものだ。いわく〝もしもナポレオンの背が10cm高かったら〞とか〝もしもクレオパトラの鼻があと少し低かったら〞とか、それが実現していたら歴史の流れは大きく変わってしまう。ボクたちが生きている〝今〞も、まったくちがった形で存在していることになるのだ。

それを想像するとじつに楽しい。今だって別に世をはかなんでるわけじゃないけど、世界がちがった色合いで見えてきて、エキサイティングだ。

タイムスリップ先の地形を示すマップ。


工場における武器生産は命綱。

歴史なんて大げさなことじゃなくても、自分の過去でもいい。あのときあの高校にさえ受かっていたらとかあのときあの子の手をにぎったばっかりにとか、ちょっと考えただけでもおもしろい。そうなると過去は単なる過去ではなく、新しいビビッドな現実に変わってしまうのだ。

というわけで、ザイン・ソフト初のシミュレーションゲーム『ハイデッガー』なのだ。まずはストーリーから。

☆　☆

――西暦1995年、地球は核の炎に包まれ人類および生物の99%は死に絶えた。わずかに生き残った人々はこの悲劇を防ごうと１人の男を過去へと送りこんだ。

男が送りこまれたのは西暦1988年、つまり現在だ。ここで男は陸上自衛隊北部航空隊長になりすます。時あたかも新年初訓練中、男は空をゆがめ、自衛隊員たちをタイムスリップさせた……。

彼らの目的は、新型最新の装備をもった戦力を駆使し、過去の歴史を変え、最終核戦争をなんとかして阻止することだ。

☆　☆

時空間をこえたＳＦ的設定に歴史的戦闘のリアルな再現を加えた、たいへん欲張りでうれしいゲームの登場である。

敵戦闘機と遭遇。これが戦闘モードだ!!

まずはマップの種類。つまりタイムスリップの行き先だが、第２次世界大戦が６種（ハワイ真珠湾、ミッドウェー海戦、沖縄など)、ほかにベトナム戦争、フォークランド紛争、イラン・イラク戦争、それに加えてオリジナルもある。

ゲームのポイントとしては、タイムスリップで現代から持って行ける最新兵器の数に限りがあるということ。しかも燃料補給ができないので使い捨てになってしまうから、大事に有効に使わなければならない。当然それでは武器が足りないので、工場を建設し、武器や戦闘機を生産しなければならない。生産するのはもちろんその時代の武器であり、すぐれた生産技術者も必要とされる。

次のポイントとしては、時間の設定。昼と夜があるということだ。夜になると軍隊の移動範囲が広くなり、敵との接触も少なくなる。だから奇襲をかけることができ、敵燃料基地を占領したり、捕虜を助け出すこともできる。これらはすべて、逆のことも起こる可能性がある。

そしてもう１つのキーポイントは、スパイを使うことができるということ。たとえば、敵の首都にスパイを送りこめば、燃料基地を破壊し、その間敵は補給を受けられないので移動ができなくなる。また、移動中の敵中に送りこめば、ニセの情報を流し、待ちぶせや罠にかけることもできるのである。

いずれにせよリアルなディテールとユニークな設定で期待は大なのである。早く完成版で遊んでみたいものだ。

クルージュ

ザイン・ソフト

■PC-8801SRシリーズ　8,800円 6月11日発売予定

超新作

北の聖地クルージュで、善と悪との戦いが展開される。

情報収集主体のアクションアドベンチャーゲーム。画面構成のめずらしい、ザイン・ソフトの意欲作。悪霊から雪の水晶をとりもどせ！

雪の水晶をとりもどせ！

物語は、北の聖地クルージュでのできごとだ。善なる神を信仰していたクルージュの近くにある国の民が、みずから呼び出した邪神によって滅ぼされようとしているのを見て、クルージュの神はまわりの神々を集め、邪神をたおすために立ち向かった。その戦いが終わり、どちらが勝利を収めたのかわからない、不気味な静けさの中で、邪神を信じる愚かな民は、今度は悪霊デルドゴーンを呼び出すことに成功する。

同じころ、クルージュでは、湖の中から謎の神殿が出現し、中から１人の神父が出てきて、「雪の水晶」を神殿に納めることによって、クルージュの平和を守ることを約束してくれた。クルージュの民はひたすら祈り続け、悪霊デルドゴーンは地中深くに封印され、世界に平和がおとずれた。それから数百年ののち、また、再び邪神を信じるものが現れ、クルージュの神殿に納められていた雪の水晶が奪われる。神の力はおとろえ悪霊デルドゴーンが目覚める。世界は荒廃してゆき、魔物たちは世界にはびこるようになる。クルージュの若者は、危険な冒険へと旅立つのだった。

ヒットポイントなどのパラメーターもあるし、バトルモードもあるのだが、メインは、情報収集によるアドベンチャーシーンだろう。最近ではめずらしいタイプの画面構成のゲームである。

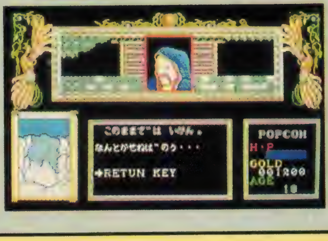
左（西）、右（東）の移動は横スクロール。

お城が見えてきた。

森へ入ってきたぞ。

小屋に入ってみよう。

おっさんが出てきた。



ここもおっさんだ。

左右の移動はスクロールによって行われ、前後に移動すると画面が切りかわるという、平面でありながら奥行きがあるというものだ。ストーリーの意外な展開が楽しみな作品である。

ハーレッシュ

■PC-8801SRシリーズ　ザイン・ソフト　7,800円

超新作

呪われた町を救うため、若者がやって来た。塔にひそんでいるモンスターをたおせるのはキミしかいない!

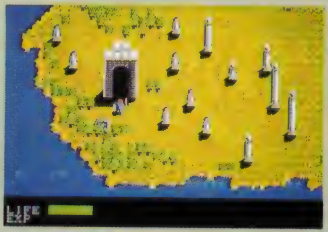
光と影の戦いだ

画面を見ると、どうしてもどこかで見たことがあるような気がする。ほとんどの人がそう思っただろう。それもそのはず、というわけではないが、このゲームを作るさいに、あるヒットした作品を参考にして、それ以上のものを作ろうと、努力したようである。そういうユニークな作り方であったために、オリジナルよりは、ヒット作に似たところが表に出てしまったようだ(それにしても、ちょっとグラフィックが似すぎているような気もする)。

『ハーレッシュ』は、「数億年にわたる光と影、善と悪の戦いの歴史を背景とした物語」である。光の軍は数多くの犠牲者を出したが、影の神を地底深くに封印することに成功した。光の軍は、封印が解けないように呪文をかけた石を11個に分け、聖獣や精霊、人間たちに守らせた。長い時が流れ、地底深くで目覚めた影の神は、封印の呪文をかけてある石を手に入れようと、自分の手下を各地に送りこんだ。そしてすでに、7個までをとりもどしていた。

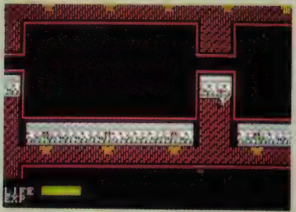
影の神がよみがえることを予言した予言者は、唯一、聖獣が石を守っていることを知っている人物であったが、時の国王の逆鱗に触れて殺されてしまう。影の神は、この間にも力をたくわえ続け、その力は、地底にいながら、地上にも影響をおよぼすようになり、光の国は乱れていった。国王はおそまきながら、自分のあやまちに気づき、影の神の手下をたおすために、勇者を募った。そこへ、主人公である1人の若者がおとずれる。ここからゲームスタートである。ゲームは、修行の章、謎解きおよびレベルアップの章、魔法の章、アクションの章と分かれていて、それぞれ、名前のとおりの目的を達成していく。最後のアクションの章ではデカキャラである影の神との戦いになっている。

画面は、4方向フル画面スクロールで、なかなか迫力はある。ただ、グラフィックが似ていることがいささか気になる。マネというのは、外見が似ていたとしても、なかなかその中身、本質のおもしろさまで似せることはできないものである。また、オリジナリティーのある、おもしろい作品を作れる力があるのなら、なにも、ほかのソフトのマネをすることはないだろう。この『ハーレッシュ』に、どこまでオリジナリティーのある、新鮮なおもしろさが隠されているかは、現在まだ完成しているものが手もとにないので、わからない。おもしろいゲームのいいところをとり入れるのはいいことだと思う。が、新しいものを作るからには、せめて、そこに新鮮なおどろきがほしいと思うのはぜいたくな要求ではないだろう。どういう仕上がりになるか、完成作に期待をしたいところである。

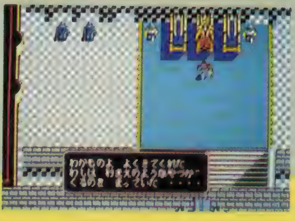


なんか似てるよ一な気がする。あれに。

左が店員、右が主人公。



迷路状の宮殿。



王さまとの接見。

人影の少ない町だ。

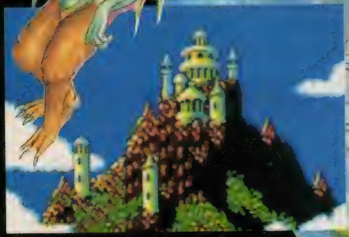
双子の女の子だ。

このドア、自動ドアなんだ。

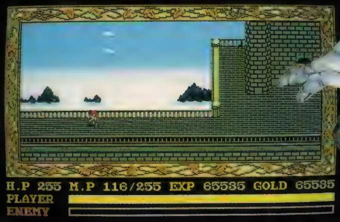
2人の女神とは誰のことなのか?
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。

もともとイースは、"I"と"II"でひとつの物語になっている。
だから、イースIのタイトルにはOmen(前兆)という言葉が記されていた。
それゆえ、前作は完結しながらも、数多くの謎を残した。
その謎がいま、すべて解き明かされようとしている。
「イース」から感動の「イースII」へ………

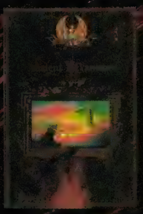


■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ。前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました



■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します



イース 好評発売中

イース:●PC-9801シリーズ●PC-8801mkII SR以降●X-1 turbo●FM7 NEW7●FM-77 AV●MSX₂各ディスク版・7800円※シングルドライブ可

通信販売(送料無料)

●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

Falcom
II
Ys
ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER
"The Impression"
We made "Ys II" because We were interested in exploring this theme further
This Software for Game 1988
Works made in Tokyo
「イース」の優しさを継承しさらにグレートアップした「イースII」。
新発売
イースII
5'-2D
4枚組
PC-8801SR/MR/FH/MH/FA/MA VA
¥7,800
イースIIは、イースの続きです。
イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

X1はデキがいいよ。

もちろんFM音源ボード対応だよ。

RPG

アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取り込み、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の観念、職業 の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載です。

120

7つの星をかけ合せて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的にこの魔法を使ってください。

X1

X1では不可能ではないかと思われたグラフィックもシナリオもそのままに。もちろんFM音源ボードも対応してソーサリアンX1の誕生です。

15

15本からなるシナリオ、その1本1本が他のRPGの1作品に匹敵する完成度の高さ、奥深いストーリーに魅了されます

60

音もRPGの大事な要素。60曲近いオリジナルBGMがゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

通信販売(送料無料)

●現金書留の場合

氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合

電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・ 年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。 商品お届け時に商品代金をお支払いください。

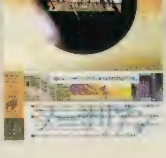
TEL 0425(27)6501 /FAX 0425(28)2714

PC-8801mkIISRシリーズも好評発売中!

- 5'-2D/5枚組/9800円

PC-9801シリーズも好評発売中!

- 5'-2DD/5枚組/9800円
- 3.5'-2DD/5枚組/9800円



■シナリオ名は同じでも98ユーザー用にリメイクしてあります。豊富なヒントか冒険の手助けをしてくれてますかPC-88の攻略法は役に立ちません。

■98ユーザーの体質に合わせて操作性を工夫してあります。たとえば2段ジャンプも簡単にできます。
スムーズなゲーム進行を実現するオリジナルのキャッシュドライバーを搭載。わずらわしいテイスクアクセスか少なくなりました。

■忙しい98ユーザーのためにいつでもSAVEができるようになってます。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

Falcom

ソーサリアンシステムって何?

RPG SIMULATION ADVENTUER

ソーサリアンはシステム(DOSやOSとかBASICみたいな)なんです。シナリオが増殖してゆく、RPG、シミュレーション、アドベンチャーあらゆるジャンルを超えて増殖してゆく。ファルコムがシナリオを書く。ユーザーがシナリオを書く。それがソーサリアンを介して広がってゆく。
ソーサリアンはそんな仕組みになっているのです。さらに次々と発表されるソーサリアンシステムのユーティリティにも御期待ください。

5月20日発売!

新発売

ソーサリアンX-1版発売!

5′-2D
5枚組

X-1 Turboシリーズ専用 ¥9,800

●注意● X-1 turbo model・10では動作しません。

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI

NEZUMI-KOZOU ねずみこぞう(1795～1832)
江戸末期の怪盗。名は次郎吉。大名屋敷ばかりを襲い，義賊と呼ばれた。約10年間盗みを重ねるが天保3年(1832)ついに御用となる。のち河竹黙阿弥が歌舞伎に仕立て，後世に伝えられる。

マスタックスプリンタ25
クイズ実施中!!

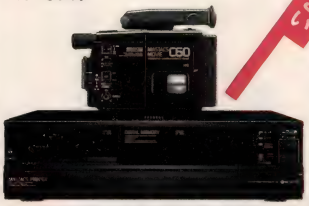
応募期間 **4月1日～6月30日**
(当日消印有効)

問題
○に当てはまるカタカナ・数字をお答えください。

日立のカラービデオプリンタ
○○○○○○○○○○○○
はムービーで撮った映像を，
ご家庭で簡単にカラープリントできます。

賞品
正解者の中から抽選で下記の賞品を差し上げます。
〈1等〉「マスタックスプリンタ25」と「マスタックスムービーC60」のセット…………5名さま
〈2等〉「マスタックスプリンタ」オリジナルバッグ………………500名さま
〈3等〉「マスタックスプリンタ」オリジナルテレホンカード…………1,000名さま

応募方法
官製はがきに，クイズの答え，住所，氏名，年齢，職業，電話番号をお書き添えのうえ，下記あてお送りください。
〒105-91 東京都港区芝郵便局留　日立家電販売㈱
「マスタックスプリンタ25 クイズ」係
※なお，発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



すごい商品が，賞品 すごい

●あなたが制作，撮影した映像以外からのカラービデオプリントは，個人として楽しむなどのほかは，著作権法上，権利者に無断で使用できません。●商品についての
どうぞ。なお，日立カラービデオプリンタには 保証書 がついています。ご購入の際には，ご購入年月日，販売店名などの所定事項が記入された 保証書 を必ずお受け取りに

その映像、御用だ。

ムービーの楽しみがグンと広がりました。マスタックスプリンタ25。なんとビデオ映像をそのままカラープリントできるのです。デジタルメモリーがついて，お手持ちのムービーやビデオに接続するだけで，お好きなシーンが手軽にとり出せる。決定的な場面が手にとれる。しかも64階調（26万色）表現の鮮やかプリント。「この場面，写真もあったらなあ」なんて，ムービーをお持ちの，あなたの声にお応えします。

（ビデオから，プリント）

日立カラービデオプリンタ VY-25 標準価格198,000円

マスタックスプリンタ25

デジタルメモリー付　新・登・場

●はがき用，シール用など用途別ペーパー別売 ●消費電力100W（プリント時・最大）　幅43.5×高さ12.0×奥行35.0cm，重量8.3kg

お問い合わせ，クレジットのご相談，カタログのご請求は日立の家電品取扱店へなり，大切に保存してください。●プリント例は，ハメ込み合成です。

生活と技術をむすぶ
日立家電

日立家電販売株式会社 TEL（03）502-2111
〒105東京都港区西新橋2-15-12（日立愛宕別館）

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370
2115年、地球軍の宇宙における拠点「MOON・BASE」は、吹き荒れる磁気嵐のために孤立状態に陥いっていた。
そして、ようやく嵐が静まった時、彼らは、巨大な軍事力を持った異星人たちが支配する星系に基地ごと次元転移していたのだった！いったいなぜ？
状況もわからぬままに、戦いにまきこまれた「MOON・BASE」は無事、太陽系に帰れるのだろうか？
○シミュレーション、ロールプレーイング、今、カテゴリーを越えて、まったく新しいお面白さの誕生！
○40種類を越える、オリジナルデザインの３Ｄモデルによるスーパーリアルな画像とり込み映像！
○シミュレーションにありがちな複雑な操作を省きながら、ロールプレーイングをしのぐ雄大な展開を実現！
X1(マニアタイプ)・X1C・X1CSは、漢字ROMが必要です。
MF-203009 X1版 5"2D
ディスク(2枚組み)……7,800円
MF-104009 PC88SR以降 5"2D
ディスク2ドライブ専用7,800円
NEO STRATEGIC SIMULATION
STORM

アーケードゲームで大人気の「麻雀狂時代」が君の部屋へやって来る！
マイクロネットの総力を集結し、作られたこのゲームは、麻雀をきわめたい人もカル～クHしたい人も真実、遊びの幸せ君になれるでしょう。

X1版 5"2D	定価 6,800YEN
PC88SR以降5"2D2ドライブ専用	定価 6,800YEN
X68000 5"2HD	定価 7,800YEN
MSX2 3"5 2DD	定価 6,800YEN

X1版

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きで T&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

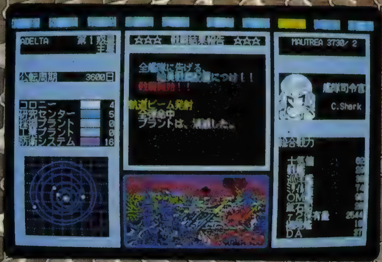
お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFTユーザースクラブ会員募集中!! ★ T&E SOFTテレフォンサービス ☎ 名古屋〈052〉776-8500

ウケてます。シミュレーションの新しい旋風

ディーヴァ ストーリー7 終章

カリ・ユガの光輝



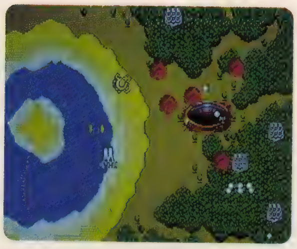
5th ANNIVERSARY 創立5周年記念作品

PC-9801

PC-286シリーズ動作可。
●VM/VX……5"2HD……¥7,800
●UV/UX……3.5"2HD……¥7,800

絶賛発売中!

更・に・S・U・P・E・R



シューティングも進化する!

★640×200ドットの高解像度により、MSX2のレイドックに勝るとも劣らない美しいグラフィックスを実現!
（X1 turbo のハイレゾリューションにも対応）
★8重和音のFM音源から奏でるBGMは全16曲で大迫力。
★ステージ数は14。★オプションウェポンは増えて11種類。
★2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ縦・横に合体可能。（1人でもプレイ可能）
★オプションウェポンの使用は、2人プレイ時はもちろん、1人プレイ時でも可能。
★自機（ネオ・ストーミーガンナー）のスピードを3段階に調節OK。
★途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。

LAYDOCK S・U・P・E・R MISSION STRIKER

© 1987 T&E SOFT

X1スーパーレイドック

5th ANNIVERSARY 創立5周年記念作品

5"2D・2枚組
〈1ドライブ作動可〉
¥6,800

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.17ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.17 請求券 ホフコム6月号

88総合カタログ 請求券 ホフコム6月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます

すべてはこの書のみの知るところであった──。

アルキース王家には、今はタブーとされている、ある事柄がある。天空界と地上界、ふたつの国を治めるべく、いつの頃からかアルキース王家には、双子の世継ぎが誕生するようになっていた。
しかし、第15代アルキース国王の決断により、地上界ただひとつがアルキース王国であると定められ、ふたりの王を必要としなくなった時、双子の世継ぎの運命が分かれた。
ひとりはアルキース国の王位を継ぎ、もうひとりは災いを断つため他国へ……。
「翼龍の書」に記されている、"アルキース国、古代発祥の伝承"及び、"15代アルキース王が残せしことはの数々"によれば、アルキース王国の歴史の中にこそ、王国復興のカギが隠されていることがわかる。

地・水・風の精霊たちの残せしことは、大祖に仕えし5人の長老たちの語りしことは、壁に刻まれし古代文字を解き明かす覚え書き、そして、葬られたもうひとりの世継ぎに隠されし力……。
精霊たちは秘宝を伝え、長老たちは呪文を伝え、壁画文字は伝説を、15代アルキース王は歴史を語った。
これらのどれひとつが欠けても、アルキース王国復興はありえないのである。
すべては「翼龍の書」のみが知ることであり、アルキース王家の血を引く、真の勇者のみが知ることができるのである。

妖 華 暗 黒 変

アルギースの翼

- PC-9800・3.5インチ2HD・5インチ2HD・5インチ2DD・¥7,800
- PC-8801・V2モード専用・¥7,800

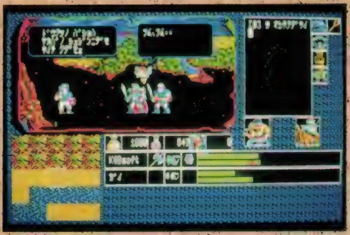
KOGADO Software Products

ファンタジー
ロールプレイングゲーム

異 次 元 ソ フ ト

平和な世界に突如訪れる暗黒/ かつて、先史の勇者イアソンにより封じられた異次元の門が開かれたのだ。大挙して侵入する異次元獣の軍団/ 平和だった国も、今は恐怖と絶望に支配され荒廃の一途をたどった。 助かる術は唯一つ/異次元の門を塞ぐ事だ。布製マップとオリジナルフィギュア付という、前代未聞のこのゲーム、ほとんどマッピングの必要はありません。

PC-8801シリーズ	8,800円
PC-9801シリーズ	9,800円
FM7/NEW7 5"2D	8,800円
FM77AV 3.5"2D	8,800円
X1シリーズ	8,800円
MSX2 3.5"2DD	8,800円
MSXメガロム	7,800円



SF ROLE-PLAYING GAME

■PC-8801/mkII (1ドライブ用) ■PC-8801SR以降 (V2mode/2ドライブ専用)
■PC-9801シリーズ ■MSX2 3.5"2DD
各機種移植進行中 〈定価各8,800円〉

KOGADOホットライン
A·S·A·K·O CLUB

KOGADO INFORMATION

VOL.6
資料請求券 ポプコム

㈱工画堂スタジオ/〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

HALNOTEなら、これ。

ニュートラックボール「コボウズ」に、MSXシリーズ用誕生。

スペースをとらないポインティングデバイスとして人気のCOBAUSE(コボウズ)に、MSXシリーズ用が誕生しました。本体中央のボールを、手のひらや指さきで回すだけで縦・横・斜めと、カーソルを自由にコントロール。ゲームはもちろん、「HALNOTE」のポインティングデバイスとしても、強力なツールになります。

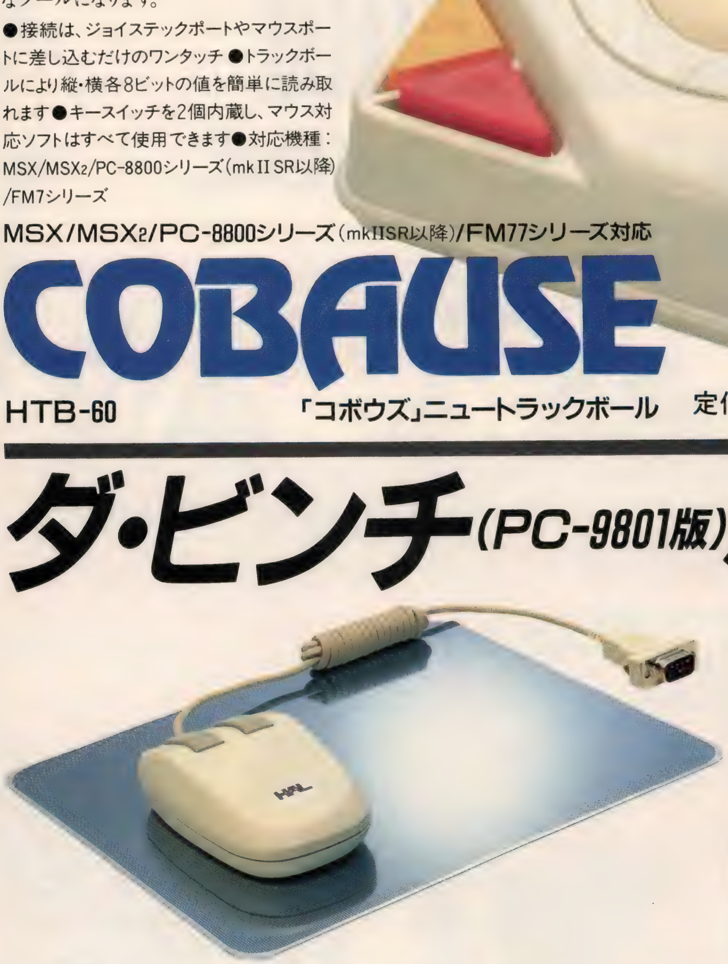
●接続は、ジョイステックポートやマウスポートに差し込むだけのワンタッチ ●トラックボールにより縦・横各8ビットの値を簡単に読み取れます●キースイッチを2個内蔵し、マウス対応ソフトはすべて使用できます●対応機種：MSX/MSX2/PC-8800シリーズ(mk II SR以降)/FM7シリーズ

MSX/MSX2/PC-8800シリーズ(mkIISR以降)/FM77シリーズ対応

COBAUSE

HTB-60　「コボウズ」ニュートラックボール　定価14,800円

ダ・ビンチ(PC-9801版)なら、これ。



光で操るマウス。オプティカルマウス-98。

SUNワークステーションなどの高性能機に採用されている。光学式マウス。PC-9872/9872Kとコンパチブル。機械可動部がなく、掃除のいらないメンテナンスフリーです。あのスーパーグラフィックツール「ダ・ビンチPC-9801(MS-DOS版)」の描画に最適です。

●対応機種：PC-9801シリーズ(F3・M2以降)　定価9,800円(マウスパッド付)

OPTICAL MOUSE-98

HOP-10　オプティカルマウス-98

スペースをとらない。「コボウズ」-98用。

本体中央のボールを回すだけで、縦・横・斜めにカーソルを自由にコントロール。CADなどの高精度及びスピードの要求されるものに対応。PC-9872/9872Kとコンパチブルです。もちろん、オプティカルマウス同様、「ダ・ビンチPC-9801(MS-DOS版)」の描画にも最適。

●対応機種：PC-9801シリーズ(F3・M2以降)　定価14,800円

COBAUSE

HTB-10 「コボウズ」ニュートラックボール

MSXマークは、アスキーの商標です。 ダ・ビンチPC-9801(MS-DOS版)：© HAL研究所・新企画社

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561(代)

MSX2 3.5"2DD4枚組 7,800円大好評発売中！
PC8801SR以降、PC9801シリーズ、X1シリーズ好評発売中9,800円

抜忍伝説(ぬけにんでんせつ)

翼をもった男達

▶闇からの訪問者◀

PC8801SR以降、
PC9801シリーズ、
X1シリーズ、
MSX2
好評発売中
3,000円

ブレイン・グレイ
第二期生
プログラマー
大募集

- プログラマーは、充実した企画のもとでのみ、その力を最大限発揮できる。 **企画部長**
- ゲームを作った事がある。 自分のテクに自信がある。第一線を目指している。そんな君を待ってます。 **開発部長**
- 楽しくやりましょう。 **女の子**
- 開発言語は ● アセンブラ ● C言語
  連絡先は 03(499)6943です。 **人事担当**

ユーザーの方々のリクエストにお答えしてイベント以外にも音楽を入れ、更に臨場感が増しました。

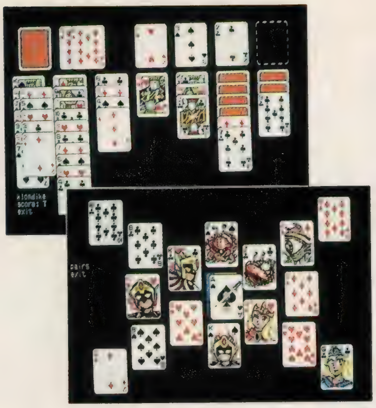
MSX2はアスキーの商標です。

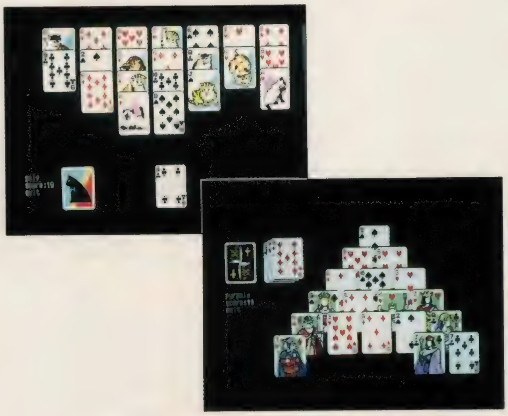
株式会社ブレイン グレイ
〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 TEL.03-499-6943

CARD GAMES
FROM U.S.A.!!

Solitaire Royale

ソリテア ロイヤル





6月3日発売 定価 6,800円
PC-9801E/F/VF 5"-2DD
PC-9801M/VM/VX 5"-2HD
PC-9801U/UV/UX 3.5"-2DD
PC-8801全シリーズ 5"-2D

6月24日発売 定価 6,800円
MSX2 3.5"-2DD
FM-7 5"-2D
FM-77/AV 3.5"-2D
X1/turbo 5"-2D

♥"ソリテア ロイヤル"はコンピュータでプレイできるソリテアゲームのコレクションで，すべてのソリテアゲームには完成形と呼ばれる終わり方があります.

♠美しいカードの組（デック）が多数用意されていますが，すべての図柄が見られるかどうかはあなたの運と技しだいです.

◆新しいカードのデックを獲得するために８種類のゲームを個別に行なうプレイモードと，合計得点を競うためにすべてのゲームを続けて行なうツアーモードがあります.

♣練習モードも用意されています．これは同じゲームを何度でも同じカードの順序でプレイできるもので，最高のプレイの方法を考えることができますので，このモードで腕を磨いてからツアーに挑戦してください.

♥３種類の入門用のお子様ゲームがあります．カードの選び方などの基本的な操作方法を練習することができます.

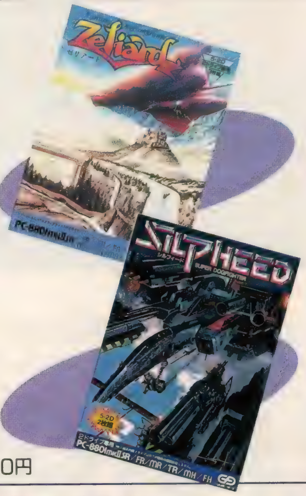
♠もちろん，スコアは自動的に計算されます．また，パスワード機能を使えば，異なる機種へも使用可能デックやハイスコアを登録することができます.

◆快適な操作をお望みなら，マウスの使用をお勧めします．全機種でマウスを使用することができます.

Copyright © 1988 GAME ARTS
Designed by Brad Fregger and Michael Sandige.
Licensed in Conjunction with International Computer Group.

Zeliard
ゼリアード

5月13日発売!（2ドライブ専用）
X1turboシリーズ（5"-2D・3枚組）7,500円
発売中（2ドライブ専用）
PC-88SRシリーズ（5"-2D・3枚組）7,500円



ゼリアードのヒントブックができました!
どなたにでもエンディングをご覧いただくためにヒントブックを用意いたしました．ご希望の方は①住所（郵便番号）②氏名（必らずフリガナも書くこと）③年齢 ④所有パソコン機種名を明記し，切手600円分を同封の上，ゲームアーツ『ゼリアード・ヒントブック係』までお申し込みください.
㊟ 記入もれ，または切手600円分が同封されていない場合は発送できません.

SILPHEED
シルフィード

好評発売中（2ドライブ専用）
FM77AVシリーズ（3.5"-2D・2枚組）6,800円
PC-88SRシリーズ（5"-2D・2枚組・VA不可）6,800円

アポロン音楽工業より好評発売中!!
ORIGINAL SOUND OF SILPHEED
シンセサイザー・グレードアップ・ヴァージョン
- 譜面，ステッカー付
- 全８曲が新アレンジ
- もちろんザカリテからのメッセージも収録
- カセットテープのみ ￥1,000

超個性派麻雀ゲーム

好評発売中!
PC-88シリーズ（5"-2D）6,800円
X1/turboシリーズ（5"-2D）6,800円

麻雀ゲーム
きゅわんぷらあ
自己中心派

きゅわんぷらあ
自己中心派2
自称!強豪雀士編

Copyright © 片山 まさゆき／講談社・ヤングマガジン
Copyright © 1987 GAME ARTS／YELLOW HORN

GAME ARTS

▶ゲームアーツの通信販売は，なんと翌日発送！ 宅急便であなたの家まで配達します．下記の銀行口座にゲームソフト代を振り込み後，ゲームアーツまで電話でお知らせください．入金確認後，ただちに宅急便でお送りします．また現金書留もご利用いただけます.（送料無料）住友銀行池袋支店 普通口座1102614

株式会社ゲームアーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
03(984)1136

世界で初めて、パスワード方式を採用！

ゲーム途中でパスワードが必要になります。毎週変わるこのパスワードはTAKERUの画面上で発表します。他にもジョーカーコマンドという限られた回数だけ使える隠しコマンドもあるぞっ！

JACK
ジャック/ラスベガス連続殺人

安ホテルの一室に置き去りにされた死体。彼の尻のポケットには古びた子供用の野球帽が無造作に突っ込まれていた。マデリーンでおなじみのシンキングラビットが贈るタケルオリジナルA·V·G第2弾。定評あるシナリオに加えて独自のコマンド選択方式(マウス対応)でゲームが一層進めやすくなりました。

■PC-8801SR以降VA対応■5"2D(2枚組)
■シンキングラビット

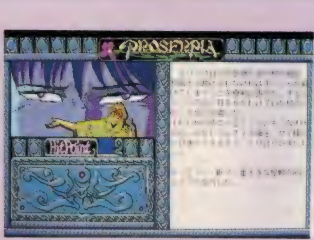
TAKERU価格 ¥5,000

RPG新世紀
プロセルピア

■PC-9801、8801SR以降対応■100枚以上のグラフィック■FM音源使用のBGM■企画・開発アモルファス

市販希望価格¥7,800 TAKERU価格¥5,800

物語は神々と人間とが生活を共にしていた太古の昔。飢えと乾きから逃れるため神へのいけにえとされた姉を救うため主人公は旅立つ。A·V·Gの操作性の良さを生かしてR·P·Gのイベントを楽しめるゲームです。



Mr.プロ野球

監督として対戦相手を分析した上で選手起用し、投手・守備の交代、代打、代走もOK！しかも観客動員が勝敗に影響しシビアなマネジメント感覚が必要とされる。斬新なアングルによる画面設計といい、近代野球そのままをシミュレーションさせてくれるそっ！

X1移植版
オリジナルで新売売！

■クリスタルソフト■X1シリーズ(要純正2ドライブ)5"2D(2枚組)■FM音源ボード対応

市販希望価格 ¥9,800
TAKERU価格¥7,500

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

TAKERU SHOP LIST

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チエーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チエーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 3F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	㈱梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
	栄電社テクノ大須	(052)252 0181
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343★
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

★印のショップでは5"2HD、3.5"2DDは扱っておりません。

ブラザー工業株式会社
本社／〒460名古屋市中区大須3-46-15
TAKERU事務局☎(052)263-5895
名古屋営業所☎(052)251-2894/東京営業所☎(03)274-6916/大阪営業所☎(06)252-4234

●武尊設置店募集中。詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください

※コンピューターソフトウェアは著作物です。著作権者の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

ポプコム
資料請求券
6月号

HEART SOFT

ハート電子産業(株)

〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F TEL045-461-6071(代)

〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・アニメーター・移殖者募集 アルバイト可

〈通信販売〉
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。※送料サービス

クレイズ	PC-8801SRシリーズ……5"2D 2枚組 ¥7,800 X1/turboシリーズ………5"2D 2枚組 ¥7,800 MSX(RAM16K以上)……メガロム ¥5,800
ハイバーニア	PC-8801SRシリーズ……5"2D 2枚組 ¥8,800 X1シリーズ……………………………移殖決定

COMPAC INC.
発売元 株式会社コムパック ☎(03)375-3401(代)
〒151 東京都渋谷区代々木1-37-1 ぜんらくビル
実際の無線標識、地形のデータを使った本格的フライト・シミュレータ。
日本全国の主要30ヶ所の空港(+1訓練空港)，
148ヶ所の無線標識，無数の地形など，膨大なデータをインプット!
コックピットの計器類を忠実に再現.
有視界飛行，無線標識を使った計器飛行が可能!
搭乗機は双発ジェット機「セスナ500サイテーション」と
単発レシプロ機「セスナ172スカイホーク」が選択可能!
■PC-9801M/VM/VX 5"2HD
■PC-9801F/VF 5"2DD
■PC-9801UV/UX 3.5"2HD
オーバーレイ・シート，無線標識マップ付!!
FM音源対応 要MS-DOS 384KB以上
フライト・シミュレータ
日本縦断セスナ・フライト
作/Eagle Papa
The COCKPIT
X68000 special
ザ・コックピット ●原作/鈴木 浩 ●移植/富田 靖
あの感動を――X68000で!!
リアルタイム・フライトシミュレータの名作「ザ・コックピット」がグレードアップされて
X68Kで登場!リアルなサウンド，BGM，管制塔からの無線などを強化.
X68000 5"2HD 6,800円
■PC-9801/E/F 5"2D 5,800円
■PC-9801VF/VM2 5"2DD 6,800円
■PC-9801M2/3 5"2HD 6,800円
■PC-9801UV/UX 3.5"2DD 6,800円
PC-8801シリーズ、X1シリーズ、
FM-7/77/77AVシリーズ、
他も好評発売中!!
Astrogator
アストロゲーター
作/大森 優
究極のスクロール・シューティング・ゲーム!!
★美しいグラフィックスの背景!
★60種類以上のキャラクタ!
★プレイ時間2時間以上!
★FM音源対応!
■PC-9801F/VF/VM/VX
5"2DD 5,800円
■PC-9801UV/UX
3.5"2DD 5,800円

ビデオゲームにまさるとも劣らぬ、美しさとスピードをどうぞ!

X68000ソフトレビュー

諸行無常よのう!

『源平討魔伝』

時にはけなし、時にははげます安駄婆のおことばは、うるさいけれどオモシロくていいのだ!

■電波新聞社　7,800円

黄泉に落ちるのはあたりまえ

一昨年暮れに発売して人気を呼んだ、ナムコのビデオゲーム『源平討魔伝』が、ついにX68000で登場したぞ〜。ゲーセンで何回もトライしたにもかかわらず、最後までは一度も行けなかったヤツには、たまらなくうれしいことと思う。数えきれないほど、黄泉に落ちただろうからね。でも、これで雪辱戦ができるよん。

面クリするとこのマップ。

で、ビデオゲームとちがう点がある。コンフィギュレーションという、好きなレベルで、好きなところから、そして好きな生命値で始められる機能がついているってこと。まったく、大助かりの機能である。ほかは同じで、安駄婆の「なさけなや」など、いろんなことばや敵キャラのことばもバッチリ入っている。いちおう、このゲームをまったく知らないって人のために、何のためにどうするゲームなのかを説明しよう。これは、1192年に源頼朝に滅ぼされた平家の復讐劇で、主人公である平景清をあやつり、魔族率いる頼朝をたおすため、鎌倉へ上るゲームなのだ。鎌倉へ行くには地獄からよみがえって、四十数カ国をめぐらなくてはいけないのだが、必ずしも全部通るのではなく、いろんなルートがあって、選択しながら進むのである(進行ルートは下表参照)。

これは左から右に進む横スクロールで、ただの横モードと、真上から見た感じの平面モード、そして自分のキャラと敵キャラが4倍ぐらいに大きくな

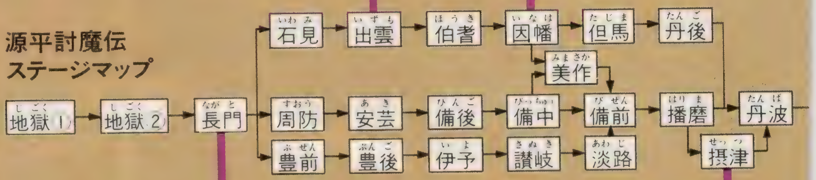
あ〜っという間に黄泉に落ちちゃう。

血の池。銭を99持ってると京都。

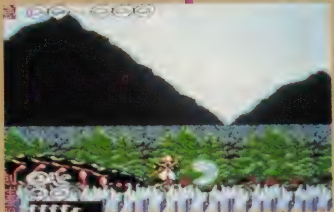
▲餓鬼やら何やらいろいろ出てくる異様な面。でも、このあとずっとこんなのがいっぱい出てくるんだよね。

▲右のいも虫みたいなのは重要で、宙に浮いている石に飛び乗るのに使う。でも、ぶつかるとダメージを受けるから注意。

源平討魔伝
ステージマップ



▲この3つの鳥居のどれを選ぶかによって、まったくゲームはちがったものになる。勾玉をとるにはいちばん下がいいかも。



▲冗談のような面だが、大事なアイテムが隠されている。それは、三種の神器で、ライオンの置物をたおすと勾玉が出る。

〈安駄婆の名言集〉

っているビッグモードの3つに分かれている。ゲームを進めていくと、右端に鳥居が見えてくるから、それをくぐると次の国に進んだことになる。鳥居は1～3個ぐらいあるので、選択によって次の行き先もちがう。ここがミソ！ 難度やルートが変わってくるからね。

主人公の景清の武器は剣で、道に落ちているつづらをとることによってパワーがアップする。また、敵をたおすと銭がもらえる。この銭は、集めておくと黄泉に落ちても、血の池に入れば京都に進めるから持っていたほうがいいぞ。

最後に、頼朝をたおすには鏡と剣、勾玉の三種の神器を必ず持っていないとたおせないので、大変だけど集めておこう。ある場所はいちおうての表に出しておいた。とにかくメチャむずかしい。だって、コンフィギュレーション使っても、全然進めないんだもん。

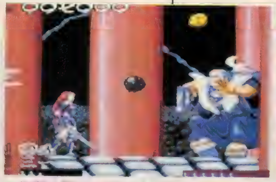
絵もきれいだし、憎らしいほど遊ばせてくれるし、ほんといいゲームだわ。

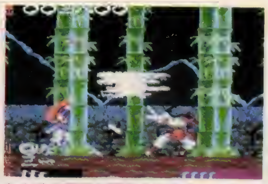
琵琶法師は毒をもったカエルやウサギを出す

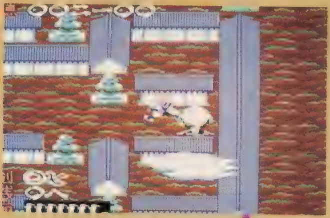
ボーナスステージ おしゃか様の落とす玉をとれ！

聖徳太子のようなヤツだが悪党

越前のこの灯籠をこわすと越中へ


弁慶の弱点は頭である

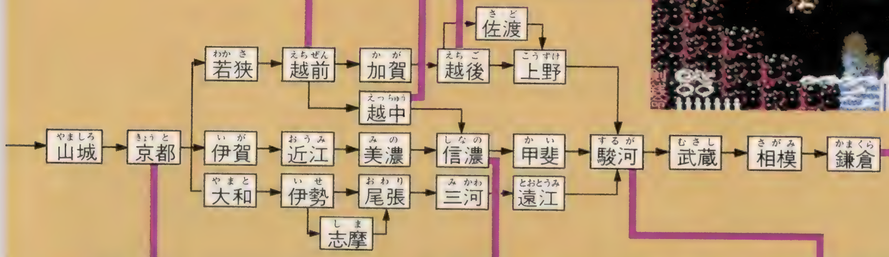

よく叫ぶ義経も頭を攻めよう


▲あたしが鏡。重要なんだから。とにかく、カベに挟まれたヘイをこわすと現れる。何はなくともとるようにしよう。

◀冗談をいうキャラのことばはとくに聞かなくていい。

▲死ぬと登場する、完。

▶播磨や伊勢と同じぐらいむずかしい面。



▼アイテムを3つそろえてから頼朝に挑もう！

▲京都の真ん中あたりには、ライフを上げてくれるろうそくが現れる。ただのカベだと無視しないで、こわすのだ。

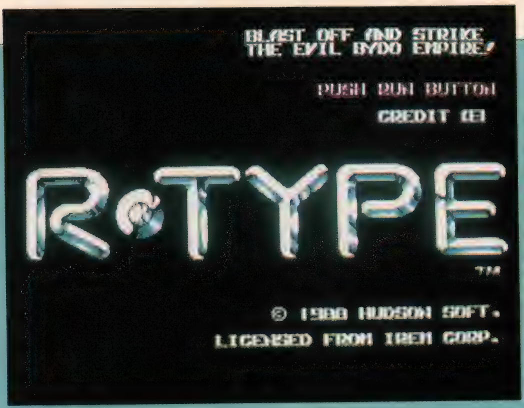
▲三種の神器のうちの剣がとれる面。この三首の竜をたおすともらえる。かなり手ごわいけどガンバ！

▲宙に浮く石の台に順々に飛び乗っていこう。でも、進めば進むほどイジワルく左右に動く石が出るけどね。

待ちに待った!

『R-TYPE』

いやー、待った待った。X68000の性能をフルに使ったアクションゲームの登場!



■8月発売予定

■アイレム　■価格未定

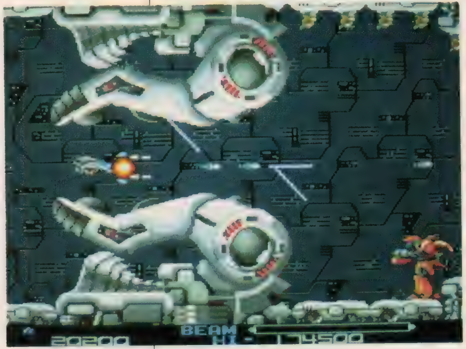
パソコンに移植できるとは……

このゲームがアーケードに出たときには、だれもが、「アーケードゲームならではの画質とスピードだ」と思った。それが、いつの間にかPCエンジンで出て、今度はX68000で出るという。ここらへんは、「確かにこの機種なら……」とうなずけるところであるが、今度はMSXでも出るというのだ。ここまで来ると、「うーん、質のほうはどうかなー」と、『R-TYPE』ファンとしては、心配してしまう。画面を見たかぎりでは、あのアーケード版ほどではないが、かなりの水準をいっているようだ。問題はスピードのほうだが、スプライト機能を使えばそうおそくなる心配はないだろう。と、勝手なことをいってしまったが、アイレムさんならやってくれるでしょう。期待してます。

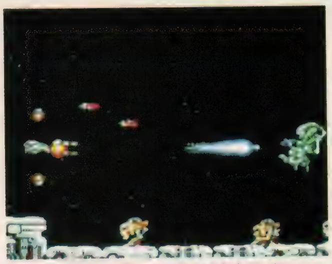
ギーガー調のデザインが迫力!

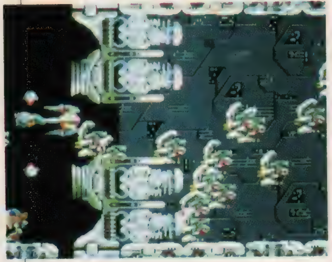
さて、もうおなじみの『R-TYPE』であるが、X68000には初お目見えなので、ゲームのシステムを紹介しよう。

憎悪と殺りくが支配するバイド帝国の異形生物をたおすのがこの戦いの目的である。プレイヤーは、R-9という戦闘機をあやつって、8つのステージにいるデカキャラをたおさなければならない。基本的にはR-9のビームと波動砲が武器である。単発で撃っているとふつうのビームが発射されるのだが、これをしばらく押し続けていると波動砲が撃てる。この波動砲は、押し続けている時間が長いほど威力が大きいのだ。画面下にあるビームゲージがいっぱいになるまでパワーを上げることができる。この波動砲は、パワーを上げるために、SHOTボタンを押し続けている間のグラフィックがいかにもという感じ、非常に気分をもりあげてくれる。むかしなつかしい「宇宙戦艦ヤマト」の波動砲と同じノリなのだ。

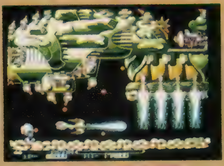


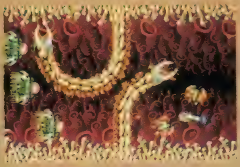
反射レーザーだ


R-9のまわりを回っているのがビットだ


こういうところでは、追撃ミサイルユニットがあると便利

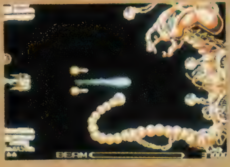
アーケードゲーム版



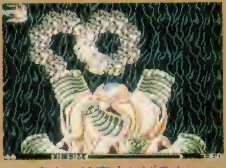

キモキモのステージ5

もう、いわずと知れた、本家本元のアーケードゲーム版である。画面のあやしい美しさにはおどろいたね。

PCエンジン版



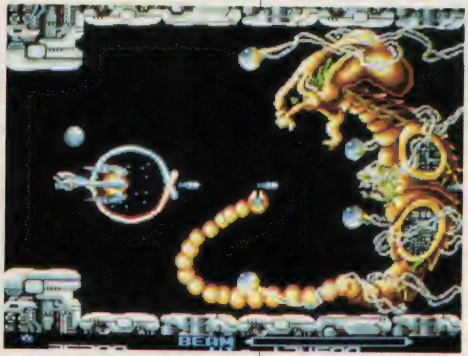
うまくいけば一発でOK



動きに注意すればラク。

いやー、この移植でPCエンジンの評価が一気に上がったともいわれているけど、ほんとにアーケード版とほとんど変わらない。

このほか、フォースというアイテムがある。画面上に出てきたPOWアーマーをたおすと、フォースのアイテムが出てくる。このアイテムを手に入れると、フォースが出てくるのだが、これがR-9の前にも、後ろにも合体できるしろものなのだ。前に合体すれば前に



1面のデカキャラ「ドブケラドプス」。対空レーザーで対抗だ。

攻撃できるし、後ろに合体すれば後ろに攻撃できる。しかも、このフォースは不死身なので敵の攻撃のカバーにもなるという便利なものだ。このフォースは、一度合体させてもまた分離させて攻撃させることができる。状況に応

ビームゲージをアップさせよう。

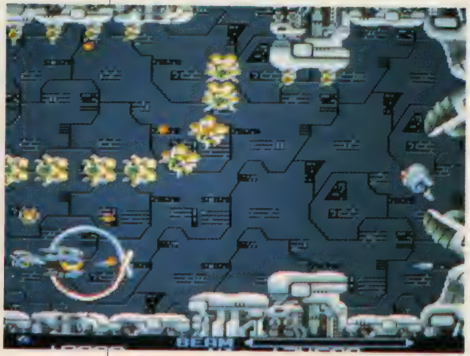
「宇宙戦艦ヤマト」を思い出すね。

じてうまく使い分けると、効果は絶大だ。ま、ふつうの場合は、つけっぱなしにしておくほうが、防御効果もあるからベストなのだが……。フォースのアイテムは全部で6種類。追撃ミサイルユニットと、スピードユニット、ビット、それに、対地レーザー、反射レーザー、対空レーザーがそれである。レーザーもかなり有効であるが、グラフィック的にはでなのはやはり追撃ミサイルユニットだろう。この追撃ミサイルユニットを発射すると、前方にいる敵を探して必ずそこに飛んでいってくれる。ステージのなかには、R-9が通れる道の幅が狭くなっていて、その向こうで、地上や天井から集中攻撃が待ち受けているところがあるが、そういうところでは、R-9がそこを通る前にこの追撃ミサイルユニットを発射して、砲台を全部破壊しておくという手が有効なのである。

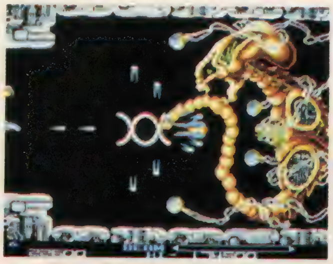
敵キャラのデザインやスクロール画面の美しさというのも、この『R-TYPE』の人気の一つだといえるだろう。グロテスクなデカキャラや背景画面が出てくるのだが、落ち着いた色使いのために、それほどいやみがない。それどころか、あの『エイリアン』のギーガー調のデザインが、深みのある迫力をかもし出している。音楽の美しさも、なかなかのものだ。『R-TYPE』ブームはパソコンの移植でまだまだ続きそうだ。

(画面は開発中のものです)

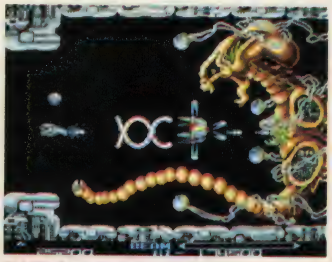
対空レーザーは強力。



この先にコンバットアーマーがいる。

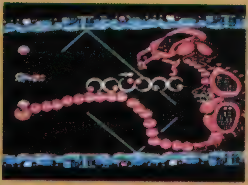
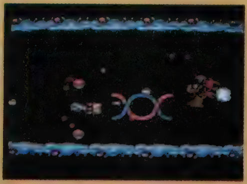


「ドブケラドプス」の弱点は胸と口だ。



尾を下げたときがねらい目だ。

MSX版移植決定！

画面は、開発中のものです

ついに、とうとう、MSXへの移植決定！ 発売は、X68000版より少しおくれて8月ころに発売の予定だ。MSXで、これだけの画像を出せたのはすごいね。スピードもほぼアーケード版と変わらないということだから、MSXには、この夏の超話題作になるだろうね。

敵も味方もかわいいね

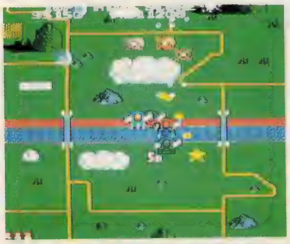
『Twin Bee』

あの『グラディウス』を移植したSPSが、またもやってくれました。いやもうサイコー。

■シャープ　Ⓣ　7,800円

ウキウキ気分でシューティング

ある日、スパイス大王の軍隊がやって来て、平和なドンブリ島を占領してしまった。島のはずれに住むシナモン博士は、平和をとりもどすため、ツインビー、ウインビーという2機の戦闘機をつくった。博士の息子たちはこれに乗りこみ、大王の軍隊に立ち向かっ



1人プレイのときに緑のベルをとると、分身する

ステージ2のボス

ていったのだ。

な～んてストーリーは、はっきりいってどうでもいい。アクションゲームはやってておもしろけりゃそれでいいのだ。その点この『ツインビー』のおもしろさは保証つき。ビデオゲームそのままのきれいな画面、軽快な動き、ステレオで響く BGM と、どれをとっても気分はサイコーなのだ。

まずこいつで遊ぶときには、連射機能つきのジョイスティックを用意しと

金棒が飛んできた。
こいつは破壊できないのだ

こう。それとステレオかヘッドホンはもう必需品だね。

プレイしてみると飛んでくる敵キャラはどこかしらかわいいし、こちらには腕が生えていて、爆弾を投げるなんてのも愛嬌があっていい。爆弾は自動照準だからラクチンだし、もし腕がもげたら救急車が出てきて修理してもらえる。なんて親切なんだろう。

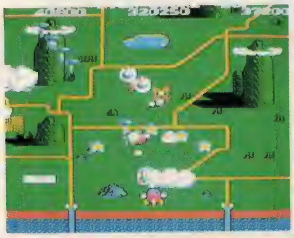
雲の中にはベルが隠れていることがあって、これをとるとパワーアップする。ベルに弾を当てるとその回数によって色が変わるから、ここぞというときにそれをとればいい。でもうっかり弾を当てすぎると、またすぐ色が変わっちゃうから、連射機能もよしあしだけどね。

1人プレイもいいけど、こいつは2

腕がとれたら、救急車と
合体すると修理される。

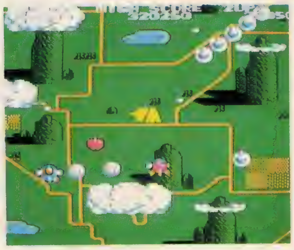
2人プレイで横に合体すると
ファイヤーストーン砲が撃てる。

人でやるとまた別のおもしろさがある。ツインビー、ウインビーの2機が合体すると、スター攻撃やファイヤー攻撃が出てきて戦闘力は倍以上、になるかと思ったら実際はベルの奪い合いなんてことになって、相手の性格を再認識しちゃったりすることもある。ま、それはそれでまた楽しいじゃないの。



縦に合体すると5方向に発射するスター攻撃になる。

赤いベルをとるとバリアを張れる

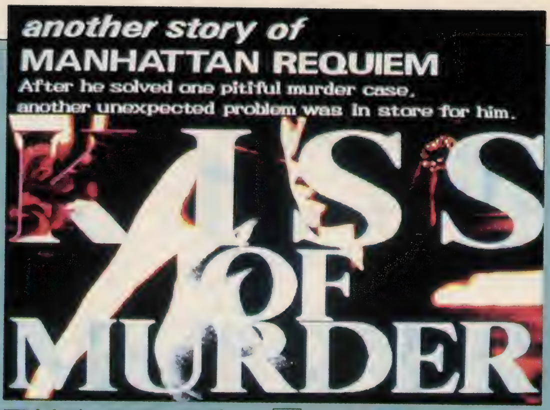


地上のベルをとると、2機の間をボールが行きかう。

アナザー・ストーリー・オブ
マッハッタン・レクイエム

『殺意の接吻』

推理もののアドベンチャーといえば、このシリーズぬきには語れないよね、やっぱ。



■リバーヒルソフト　5,800円

パソコンの前では気分はもう名探偵

すでに本誌上でも何度か紹介しているJ.B.ハロルドシリーズの『殺意の接吻』だけど、そのX68000版が発売されている。PC-9800版が発売されたときにX68000の『マンハッタン・レクイエム』ができていたから、きっとこれも発売されるにちがいないと思っていたんだけど、予想どおり出てきましたねえ。それもこんなに早く。でもよく考えてみれば、グラフィックはほとんどそのままで、シナリオも98からデータをもってくればいいんだから、案外移植は簡単だったのかもしれない。

ジャドの娘ジェーンも捜査に協力してくれる。

サラの義兄にあたるスタインハート。青い噂きの持ち主だ。

98版よりぐっと絵が大きくなった。

このデパートには、サラの勤め先の支店がある。

でもそんなこととゲームとしてのできとは無関係だ。早くできたって、元がいいのもはやっぱりいいのだ。98版だってもちろんいいんだけど、まったく同じシナリオでも一度X68000でプレイしちゃうと、やっぱこっちのほうがずっといいなって思っちゃうのだ。

98版とのいちばんのちがいは、なんてったってグラフィックだ。色数はそんなにふえてないのかもしれないけど、微妙な階調の色が出せるし、それにサイズがずっと大きい。だから絵の雰囲気がだいぶちがってきてるのだ。この差はとくにオープニングで顕著だ。あと文字も大きくなってて見やすいしね。

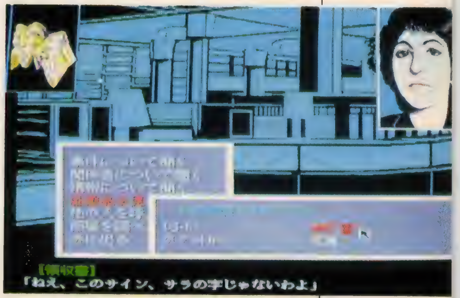
絵が大きくなったのは、操作をマウス専用にしたってことがあるからだ。X68000はマウスが標準装備だもんね。コマンドはすべてマルチウインドーを開いて、マウスのカーソルで選択するだけでいい。

コマンド選択式とはいっても、途中に犯人を推理するというコマンドがあって、そこでの推理が当たっていないと犯人は自白しない。

殺されたサラの住んでいたアパート

だから、しらみつぶしにコマンドを選ぶなんてのはほとんど無意味で、ちゃんと頭を働かせていないとダメなのだ。もししらみつぶしにやろうとしたら、ものすごく手間がかかるだろうね。だいいちそれじゃプレイすることが苦痛でしかないだろうし。

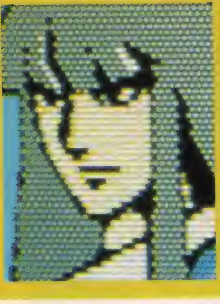
ま、そんなことしないでも十分楽しめるんだから気にすることないか。あとは『殺人倶楽部』も移植してくれるとうれしいんだけど。



おっと、これは重要な証言だ。

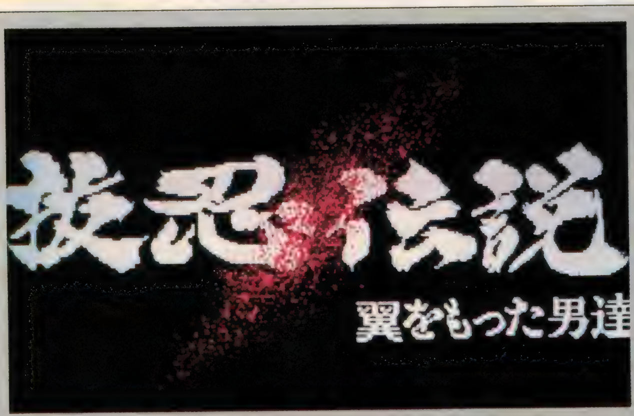
さすがに色数はそれほど多くはないみたいだ。

まだまだ捜査は前途多難。



MSX新作ソフト紹介

というわけで、今月のMSXのニューソフト、忍者ものが2本も……。え？　夏だから、忍者？　てなことはないんだけど陽気もよくなったし、MSXでバーッとね、っと。



2DD4枚組の超重厚ゲームだ！

ブレイングレイ　MSX2　7,800円

アバンダントゲームって何？

『抜忍』の MSX2版が発売された。MSX2ユーザーの方、お待ちどおさまでした。しかし、残念なことに、ロムでなくて、ディスク（2 DD）4枚組なんだね。だから、ディスクドライブのない人はあきらめるしかない。このゲーム、なにしろデータ量が多いから、ロムにしたら、4メガどころか、6メガとかになっちゃうかもしれない。まあ、そういうわけであしからず。

4枚のディスクのうち、1枚がオープニングに使われている。残りの3枚が、それぞれ小源太、幻妖斎、邪鬼丸用となっている。

ところで、ブレイングレイではこのゲームのことを、アバンダントゲームと呼んでいる。アバンダントとは、「豊かな」という意味で、ストーリー性豊かなゲームだよという気持ちがこめられている。それも、映画、演劇、小説では味わえない、コンピュータゲームならではのおもしろさを追求したゲームだとのこと。

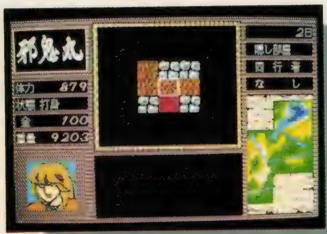
確かに、RPG、シミュレーション、アドベンチャーの要素をも備えた新しい形のゲームではあると思う。これからも、こういった新しい試みがどんどんなされ、真のコンピュータゲームが生まれることを望みたいね。コンピュータゲームの歴史は、まだ始まったばかりだからね。

88版とのちがいは？

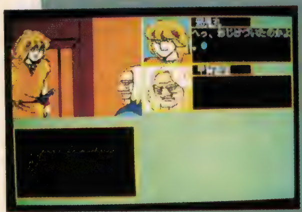
さて、MSX2版『抜忍伝説』だけど、ゲームの内容は、88版や98版とまったく同じ。グラフィックに関しても、やや粗さが目につくが、88版とほとんど遜色ない。もちろん、バッチリ漢字表示される（漢ロムのない機種もOK）。

88版とちがうところは、画面レイアウトのごく一部と、BGM。88版などでは、外マップを歩いているとき、音なしだったけど、こんどはBGMがついた。「音がないとさびしい！」というユーザーの声がだいぶあったんで、MSX2版では音をつけたんだそうだ。しかし、ハードの制約上やむをえないのかもしれないけど、このBGMはあまりいいとは思えない。

もう1つ、88版とちがう点は、バランス。今まで、やたら敵が多すぎたんだけど、こんどはそれがやや少なくなった。これはうれしい。けっして、やさしくなったというのではない。88版が不必要に多すぎたんだ。一歩歩くと敵、半歩歩くと敵、敵、敵、敵……と



まずは甲賀の頭領屋敷へ。

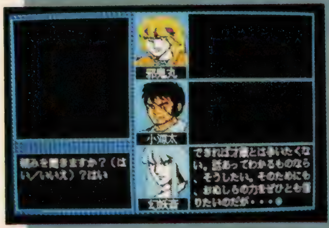


頭領というのは、じつは……。

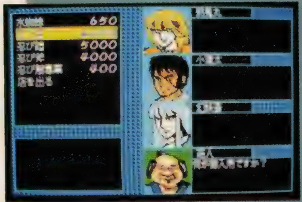
おお、あやめじゃないか。

生駒山の物の怪の洞窟で、前鬼に会う。

後鬼には、酒30本やらなくてはならない。



10日目に密会小屋に行ったら、幻妖斎に頼まれて、比叡山へ行くことに。



比叡山へ連れて行かれる途中、篠原村で店に入る。ここでは必ず忍び舟を買おう。あとで琵琶湖で役に立つ。

邪鬼丸の場合

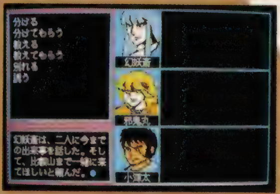
いう感じで、プレイしているとイライラがこうじてキーボードをぶっこわしたくなったもんね。だから、それが適度に調整されたのはうれしい。

先行機種のユーザーの意見を、後発機種のソフトに生かすというのは、大切なことだ。

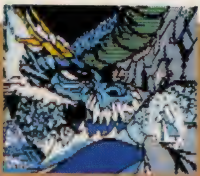
それにもう1つ気になったのは、画面の切りかえに時間のかかりすぎること。たとえば敵に会い戦闘に変わるまでに、ガーガーガーとしばらく待つ。そして外マップに移るとき、ガーガーガーと待ちぼうけ。これは、3.5インチディスクのハード的な欠点なんだろうけど、プログラムでもう少しなんとかなんなかったんだろうか。もちろん、ゲームなんて時間のあるときに、のんびりやるものだから、少々時間がかかるぐらい致命的なことじゃないだろうけどね。なにしろ私は、気が短いもんで……。

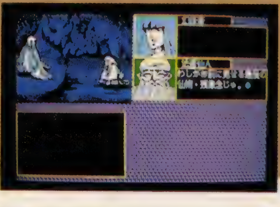
幻妖斎の場合

まず、法道仙人を探して飯道山へ。


比叡山へ行くには、2人の仲間を誘うべし。

比叡山で霧隠才蔵と対決。ここは2人の仲間に任せて、洞窟内へ。


飛鳥の川にいた青龍。


洞窟内で、法道仙人と……。

高野山で赤龍に会った。

3つのシナリオ

内容については、12～4月号で88版による同時進行レポートをやってたから、今さら紹介することもないかな。でも、88版のゲームなんてオレ関係ないと読んでいなかった狭量な人もいるかもしれないので、簡単に紹介しておこう。

時代は16世紀末、主な舞台は近畿地方だ。伊賀忍者の大ボス百地三太夫のもとを、それぞれゆえあって抜けた3人の忍者、邪鬼丸、幻妖斎、小源太が主人公である。この3人がそれぞれの目的をとげるために行動を起こすわけだけれど、シナリオも3つある。プレイヤーは、3人分プレイするわけだ。しかも、このシナリオが微妙にからみ合っている。たとえば、邪鬼丸のシナリオをプレイしていて、幻妖斎に比叡山までいっしょに行ってくれと頼まれることがある。比叡山では霧隠才蔵を相手に邪鬼丸と小源太が戦う。その間、幻妖斎は洞窟に入っていく。その洞窟内でのできごとは、邪鬼丸のシナリオをプレイしているだけではわからない。幻妖斎をプレイして、はじめてわかるのだ。逆に、幻妖斎をプレイしているだけでは、洞窟外での戦いのことはわからないわけだ。このあたりの仕組みが、このゲーム最大の特徴といえるだろう。

ハラハラドキドキのストーリー

邪鬼丸はまず、伊賀に潜入していた甲賀の女忍者あやめに会うために、甲賀に向かう。甲賀の頭領屋敷で、邪鬼丸は自分が甲賀の頭領になるべき人間であることを告げられ、甲賀三大秘宝を探すべく、生駒山へ。生駒の前鬼、後鬼をおとずれたあと、琵琶湖の大なまず退治。そして、竹生島の石川五右衛門に会って……というぐあい。ストーリーは二転三転しながら、ドラマチックに続いてゆく。

幻妖斎は、凍結行という術を得ることを目的にスタートする。そしてまず、凍結行の謎をにぎる法道仙人に会うため、飯道山へ。そのあと、比叡山→飛鳥の青龍→高野山の赤龍→飛鳥の岡寺へと苦難の旅は続く。

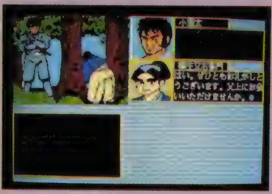
小源太の目的は、親友地雷也のかたき、加当段蔵を討つこと。大津や京の占い師の導きで、まず柳生の里へ。そこで当主柳生石舟斎に会う。それから琵琶湖の石川五右衛門のもとへ行き、奈良の宝蔵院へ……、とまあ、こういうぐあいに、ドキドキハラハラと進んでいくんだけど、その間、道具をそろえたり、つくったり、忍術を覚えたりと、少しも飽きさせることがない。おすすめのニュータイプゲームだ。

なお、内容は88版と同じなので、くわしいヒントなどは、12～4月号の苦闘レポートをどうぞ。

小源太の場合

武藤村で食料集めをすること。

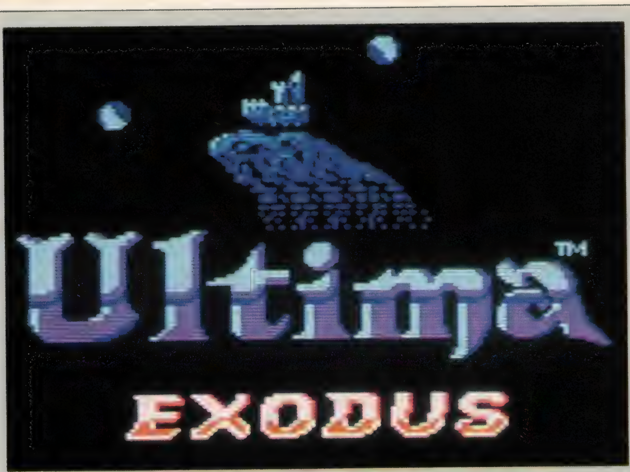
大津の町で会った占い師。柳生へ行けだって。


柳生で、男の子を助ける。

男の子の父が石舟斎。琵琶湖の石川五右衛門のところへ行けという。

琵琶湖の竹生島へは、幻妖斎の助けを借りて行こう。

この中に五右衛門が。



ディスク版のIVに続きロム版でIII！
MSXユーザーはよいぞやった

ポニーキャニオン MSX2 2メガロム+S-RAM 6,800円 5月21日発売予定

日本流に味つけし直されたファミコン版からの移植

昨年末に『IV』が発売されたと思ったら、今度は『エクソダス（III）』が2メガロム+S-RAMつきで発売されるという。RPGファンにはタマラナイってところかな。といっても、えらくマジな展開だった『IV』に対して、この『エクソダス』はファミコンからの移植ということもあり、冗談やダジャレなど、ふんだんにもりこんである。

オリジナルの『III』とはストーリーやマップ、おおまかなゲームシステムは共通なのだけれど、グラフィックの見せ方や会話のあちらこちらにちりばめられたジョークなど、プレイの印象は全然ちがうものだ。このあたり、好ききらいの分かれるところかもしれない。でも、冗談っぽいRPGが好きじゃないという人には『IV』があるわけだから、選べる範囲が広がったとすなおに喜んじゃっていいんじゃないかな。

間口が広い！

ダマシはファミコンはしないので、ファミコン版はプレイしたこと（見たことも）ないけれど、基本的にそっくりそのまま移植されているということだ。そのため、初心者向けにデザインされたよいところが（ダマシのようなマニアにはかえって）新鮮に感じられた。たとえば、キャラクターをつくるときに、パラメーターを自分で割りふるのと、コンピュータ側で用意してくれるなかから選ぶという2つのモードがある。はっきりいってこれは便利。初めてプレイするとき、真剣につくったキャラがスグ死んでしまって悲しい思いをした人は多いと思う。プレイの感触をつかむまではイージーモードでキャラをつくってプレイするってのもかしこいかもしれないね。それから、プレイヤーを3人まで登録できるので、兄弟でそれぞれヒマなときにプレイしながら並行してゲームを楽しむこともできる。1人がゲームをコンプリートするまで待ってなくてもいいわけだ。

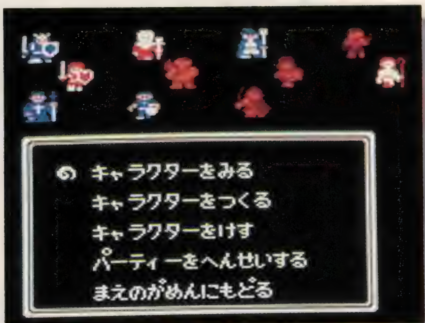
プレイに必要なキーも、カーソルキーとスペースバー、GRAPHキーだけ。コマンドもメニュー方式だ。マニュアルも分厚く、とてもていねいに書かれていて親切。全体として、海外の奥の深いストーリーと、日本製のARPGがうまく合体した、異色の移植版！

パーティーは4人。

戦闘モード。

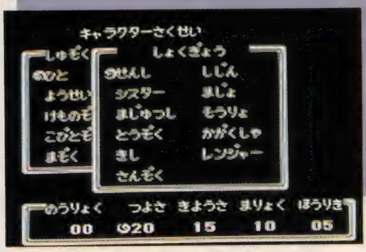
町に入ると店がいっぱい。

わけのわからん娘もいる。



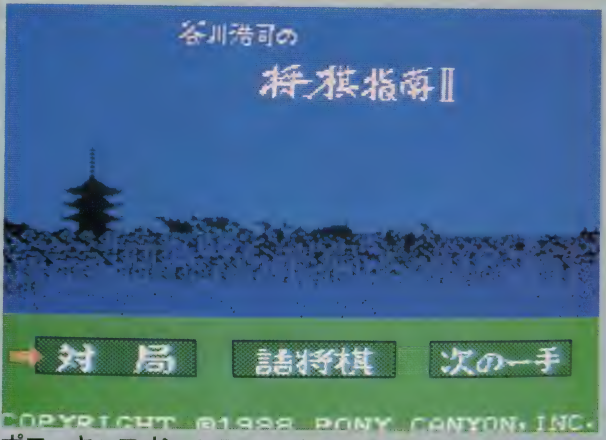
キャラはシンプルだけど、感じをつかんでるね。

簡単に編成までやってくれる機能もある。



ふつうにキャラをつくることもできるし……。

よっし行くぞ！



ポニーキャニオン MSX2メガロム+S-RAM 5,500円 5月21日発売予定

「詰め将棋」や「次の一手」も楽しめる

いま将棋の世界では、10代から20代の新人類棋士が大活躍。大ベテランの大山康晴、中原誠、米長邦雄などを撃破して、王将、王位、棋聖……といったタイトルを獲得している。

この『将棋指南II』は、そんな新人類棋士の第1号、元祖である谷川浩司が指導したものだけに、なかなか手ごわい。「オレは学校でいちばん、将棋がツオーイ！」という実力派でも、おいそれとは勝てないだろう。

しかも、プレイヤーは最初から、谷川浩司と対戦できるわけではない。それぞれの得意ワザで迫ってくる刺客四天王をたおさないと、真打ちの谷川浩司が登場してくれないのである。

そんな刺客たちのトップバッターは泥沼和尚だが、その得意ワザはもちろん泥沼流。穴グマ戦法で、がっちりと王を守ってしまうので、ものすごく攻撃しにくい。

2番手の自然大王はどうやら、美濃囲いが好きな自然流。美濃破りの秘法を知らない人は、なかなか勝てないはずである。

それに続くのは、自在将軍とひげ仙人だが、こちらも相当のクセモノだ。とくに飛車や角、桂馬などを持ち駒にすると、すぐ王手飛車とりだの、両金ねらいの手をさしてくるので、ユダンができない。

このように個性の強い刺客四天王が次々に登場し、異なる得意ワザで応戦するところが、『将棋指南II』の大きな特色であり、おもしろさだといってよかろう。

いちばん強いのは、もちろん、真打ちの谷川浩司で、それとの「名人戦5番勝負」に勝ちこすのは、かなりの難事業。POPCOM記者も、ストレート勝ちで、谷川浩司にギャフンといわせることは、できなかった。

ところで、この『将棋指南II』には対局モードのほかに、「詰め将棋」と「次の一手」のモードがあって、こちらもけっこう楽しめる。とくに「詰め将棋」の問題はすべて、谷川浩司のオリジナルだそうで、しゃれた形のものが多い。名作ぞろいだ。

また「次の一手」のほうは、中盤のむずかしい局面で、「次はどうさしますか」という質問が出されるもの。そして、プレイヤーが選んださし手に応じて、次の局面が示されると同時に、よい手、悪い手の判定がなされるしくみだ。こちらは将棋の定跡をわきまえていないと、ハイスコアが出せないだろう。

将棋の実力をつけたい人には、この「詰め将棋」や「次の一手」のほうが役に立つかもしれない。そうした面での配慮も十分な実力派の将棋ソフトである。

まず登場したのは泥沼和尚だ。

2番手の自然大王は角道をあけてきた。

第3の刺客、自在将軍も破ったぞ。

ひげ仙人はなかなかのクセモノだった。

ついに真打ちが登場したぞ！

これを5分で詰められますか？

意外にむずかしいのが「次の一手」だ。

マイクロキャビン　MSX2　7,800円

根気で勝負だ

J.B.ハロルドシリーズは、いま『マンハッタン・レクイエム』、『殺意の接吻』が話題になってる推理アドベンチャーだけど、その第1弾の『殺人倶楽部』がMSX2に移植された。移植をしたのはなんとリバーヒルソフトじゃなくて、これまたアドベンチャーでは定評のあるマイクロキャビンだ。

アメリカの田舎町リバティ・タウンで若き実業家ビル・ロビンズが何者かに殺害された。ベテランのジャド・グレゴリーが捜査にあたったのだが、10日たっても捜査に何の進展もみられなかった。そうこうするうちにジャドは病気でたおれてしまい、そのあとをJ.B.が引き継ぐことになったのだ。

というわけで、J.B.ことプレイヤーはジャドにかわってこの事件の捜査をすることになる。

捜査の基本は情報は足でかせげということ。せっせと歩きまわっていろんな人の話を聞き、ことばの裏に隠された複雑な人間関係をさぐり出すのだ。

とはいっても、ベテランのジャドがてこずっただけに、これはそうとうの難事件なんである。なぜかというと、事件関係者の間にさまざまな確執があって、こいつはあやしいと思って調べてみると、事件とは直接関係のないことで隠しごとをしていたなんてことが多々あるからなのだ。

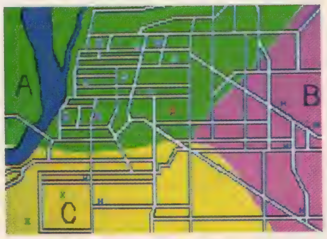
できのほうを見てみると、グラフィックはほぼPC-88版と同じで、メッセージは漢字ロムのない機種でもちゃんと漢字カナ交じり文で表示される（ただし、画数の多い漢字はカナになっているようだ）。操作の仕方はすべてコマンド選択式だから簡単なんだけど、残念ながらオリジナルと同じでマウスには対応していない。まあ無難に移植されているといった感じだ。

このシリーズにつきもののオマケのほうはというと、事件経過なども書かれている説明書のほかに、リバティ・タウンのマップ、関係者調書、証拠品一覧表がある。これらに書きこみながら捜査を進めていくわけだ。またマップの裏側は人間関係図になっていて、空欄に人物の絵をはりつけていけるようになっている。こうした小道具のおかげで、実際に刑事になったような気分でゲームにひたれるんである。

ゲーム途中でのセーブにはディスクやテープのほかに、パナ・アミューズメントカートリッジも使える。

とまあこんな感じなわけで、推理ものの好きな人には文句なくおすすめできる。このシリーズ全体にいえることだけど、シナリオのできのよさは天下一品なんである。

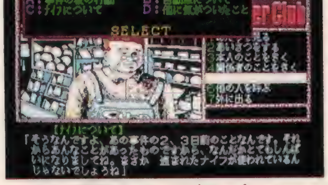
被害者はビル・ロビンズ。ロビンズ商会の社長だ。



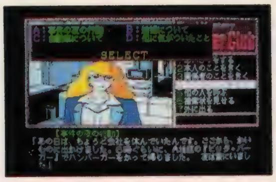
リバティ・タウンのマップだ！

被害者の発見場所のハウリントン・カレッジ。

『マンハッタン・レクイエム』では被害者になってしまうサラ・シールズ。



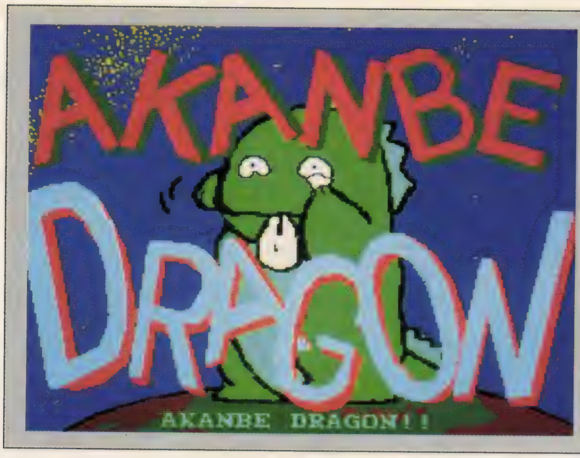
ナイフの盗難届が出ているビガーズ・ストアにやって来た。



被害者の秘書、シェリーは何かを隠している雰囲気だ。

証拠品は鑑識に持っていくと調査してもらえる。

家宅捜索には令状が、容疑者を逮捕するには逮捕状が必要だ。



思わず顔がほころんでしまうかわいいキャラの登場

ウィンキーソフト
MSX2 [ROM] 予価5、800円　6月末発売予定

ストラテジック&アクションゲームなのだ!

あの超期待の大作RPG『天地を喰らう』で話題のウインキーソフトが放つ新作『あかんべードラゴン』は、ストラテジック&アクションゲームで、何よりもまず、そのキャラクターデザインのかわいさにひかれる。

主人公のあかんべードラゴンは、某食品会社のお菓子のパッケージキャラクターとして使われていたもので、昨今のおどろおどろしいキャラ全盛の中では、ちょっと異色な感じがする。パソコン初期にみられた明るいかわいらしさや、なつかしさがここにはあるのだ。

ゲームモードはストラテジックとアクションの2つに分かれている。ストラテジック部分は、チェスのルールを使った盤ゲームとなっていて、コンピュータとプレイヤーが交互にコマを動かし敵のキングを攻めるものである。要するにチェスと同じくキングをとられたらゲームオーバーとなる。

1つの盤(つまりマップ)には4種類の地形があり、コマの接触により、その出会った地形に応じた戦闘画面が展開される。これがリアルタイムのアクションモードになるわけだ。

個々のキャラクター(プレイヤーの持ち駒は6個)には、たとえば地上生活のキャラクターや水中生活のキャラクターなど、それぞれ異なった個性をもっていて、地形に応じて戦力も上下するので、盤上の展開もよくその点を考えて行わないと、戦闘での苦戦が予想される。つまり、盤上でのコマの動き(チェスのポーン、ナイト、ビショップ、ルーク、クイーン、キング)のほかに、アクション部分でのヒットポイント、攻撃力、スピード、ジャンプなどのパラメーターをしっかり把握し、そして地形との相性もふくめて総合的な展望をもってゲームを進めなければならない。

アクションモードで減少したHPの回復や失われた駒の復活方法として、アイテムの設定ももちろんある。これらのアイテムはチェスモードの盤上に配置され、表示はされないので、駒がそのマスに移動することによって獲得できたことが初めてわかる。

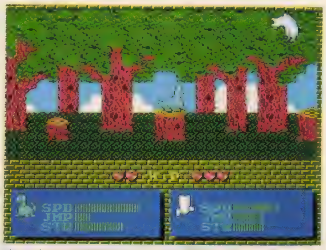
アイテムは全部で4種類。HPの回復、攻撃力アップ、ジャンプ力アップ、そしてスピードアップだ。

ゲーム全体は5面構成。各面のプレイヤーの駒数6は、ゲームを通して変化しないが、前の面で駒を失っても次は元の6個に回復することになっている。

音楽も全50曲を使用するとのことで、これも楽しい。とにかくキャラクターのグラフィックのかわいらしさとユーモア感覚、ストラテジックの高度な戦略、そして多彩な音楽と、完成版への期待は大なのである。

これはストラテジックモード画面。チェスのルールだ。

戦闘モードだ。(注)このページの画面はすべて開発中のもの。



森の中での戦闘アクション画面。おたがいにジャンプしながら戦うのだ!

水中での戦闘。地上とはジャンプ力が変化する。

あかんべーチームの勝ち。敵キャラもかわいい

忍者

ボーステック
MSX2 7,800円

豊臣か？・徳川か？ 息つまる諜報戦!!

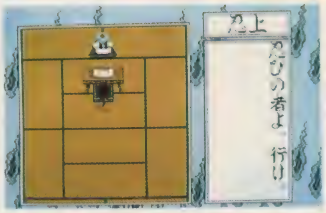
"関ヶ原"まであと3カ月

シンプルきわまるタイトルが、逆に印象的な『忍者』。もちろん、主人公は伊賀の忍者である。時は戦国の世。西の豊臣(大阪)・東の徳川(江戸)が全面戦争に突入する「関ケ原の戦い」は3年3カ月後に迫っている。主人公は西方に勝利をもたらすために、日本全国で秘密工作をしなければならない。龍虎5年1月1日。上忍の命を受け、1人の下忍が伊賀の里を出立した……。

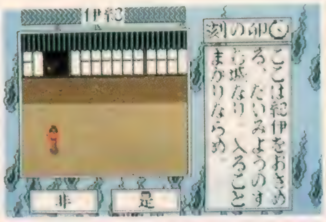
というわけで、ゲームの目的は「関ケ原の戦い」で大阪を勝利に導くこと。一種のシミュレーションだが、金子、勅旨などのアイテムを手に入れるためには、多くの忍者や侍が立ちふさがるアクションシーンをクリアしなければならない。アクション・シミュレーションと勝手に名づけてしまおう。

まず、基本データを理解しよう。全国画面で「勢力」を見る。京(帝)と伊賀は中立。ほかの国は赤系(西方)と緑系(東方)に色分けされている。スタート時は、やや東が有利な状況だ。

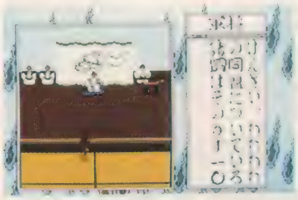
主人公は江戸以外のすべての国に移動できる。日付と勢力図に注意しながら、味方に金子を援助したり、敵の城に潜入して軍資金を奪ったりして、西に有利な状況をつくり出すのだ。通行人や各屋敷、大阪城などで敵の情報を手に入れ、うまく行動しよう。



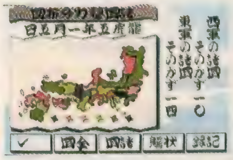
ゲームスタート。伊賀の上忍から指命を受ける。



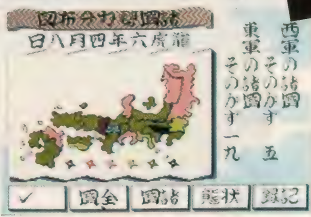
敵の城の前。昼間は門前払いだが、夜なら潜入できるのだ。



大阪城だ。屏風の前にいるオッサんが豊臣秀吉だ。



スタート時の勢力分布。やや東方が有利だ。



チョンボをくり返していたら、大阪は四面楚歌になった…。

『忍者』は、時間のパラメーターを大きくとり入れている。軍資金や勅旨など、戦況を大きく左右する重要なアイテムは、運ばれる時期が決まっている。時期をのがすと「待ち伏せ」してもムダになるわけだ。朝昼夜もちゃんとあり、城も屋敷も昼と夜ではまったくちがう。そしてそれまでの状況がいかなる場合でも、3年3カ月後の龍虎8年4月1日には「関ケ原の戦い」が始まってしまう。あとは運を天に任せるだけなのだ。このゲームは時間との戦いだ。

忍力アップせよ!

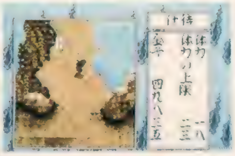
スタート時は、忍力1、体力10、金子500と心もとない。戦闘シーンを勝ちぬきアイテムを手に入れることで、忍力はアップする（同時に体力もアップ）。といっても必ず伊賀の上忍のもとにもどらなければダメ。伊賀から遠い場所にいると、もちろんもどるのに時間がかかる。このへんがむずかしいところだネ。勅旨や上納金を奪えば、大幅な忍力アップが期待できる! なお、忍力の最大値は8だ。

ついに"関ヶ原"!

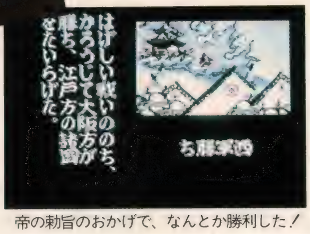
主人公の暗躍は続く。しかし、味方はなかなかふえない。よし、最後の手段だ。京の帝に勅旨の発布をたのもう。この帝は金ですぐころぶ調子のいいヤツで、所持金が5万ぐらいあればOK。これで東西の形勢は逆転するはずだ。武士の世とはいえ、帝は強いのだ。

そして、「関ケ原の戦い」が勃発!
勝利を手にするのは、豊臣か徳川か!?

バランス・オブ・パワー



やった! 待ち伏せが成功して勅旨を奪い取った。画面上方の白いモノが勅旨だ。



帝の勅旨のおかげで、なんとか勝利した!

やきもち焼きで
早とちりで
泣いたり
怒ったり
だけど
その女(ひと)が
微笑(わら)うと
…おれは
最高に
しあわせ
なんだ…

■新発売■
■PC-88SRシリーズ■
■PC-98シリーズ■
￥7,800
■X1シリーズ開発中■
■MSX2、X68000開発予定■

アドベンチャーゲーム
めぞん一刻 完結篇
〜さよなら、そして…〜
©R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

●テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付●
●オールカラーディスクラベル&エンベロープ●結婚式招待状スタイルのおしゃれなマニュアル

響子さんがお知らせする、最新情報ダイヤル
0593-53-3611

〈通信販売〉通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の
送料サービス　上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

STAC
Software Technology & Communication
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。
当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

話題の16ビット新機種レポート

カラーバージョン

X68000 ACE & PC-88VA2/3

春風にさそわれて、というわけでもないんだろうけど、シャープとNECからX68000とPC-88VAのニューモデルが出た。どちらも、16ビットマシンでありながら、グラフィックやサウンド機能が重視されたホビーユースのパソコンだ。88年のニューモード(?)であるこの2機種のレポートを、さっそくキミにお届けしよう。まずは、カラーページでとくとご覧あれ。(くわしい紹介は、P.154からだよ)

X68000 ACE

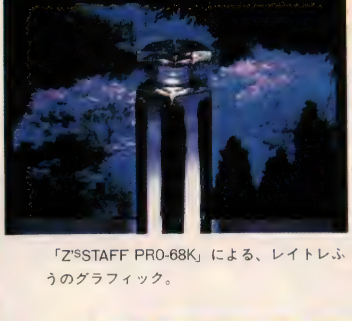
■X68000 ACE

■X68000 ACE HD

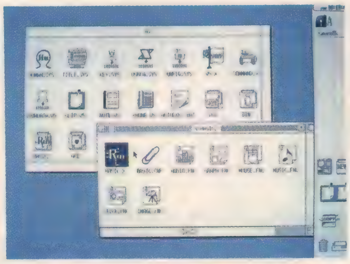
話題のX68000のニューフェースが、X68000 ACEシリーズ。外観は同じに見えても、中身は一新。新設計の基板の採用で、信頼性はアップ。しかもコストはダウン。OSのHuman68KやX-BASICもバージョンアップされている。しかし、基本的な仕様は、今までのX68000とまったく変わらない。市販のソフトや周辺機器も、同じように使える。3.5インチ2Mバイトのハードディスクを装備するのが、「ACE HD」(先月号の別冊でも紹介)。普及版の「ACE」は、比較的低価格なのが魅力。

X68000 ACE　319,800円

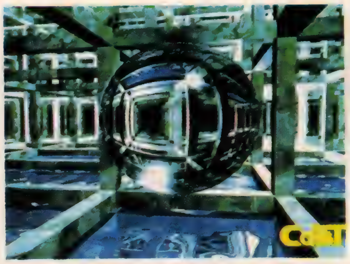
X68000 ACE HD　398,000円



「Z'sSTAFF PRO-68K」による、レイトレふうのグラフィック。



ビジュアルシェルが特徴のOS、Human68Kと、CライクなX-BASICもそれぞれバージョンアップされた。



先月号の別冊でも紹介したレイトレーシングシステム「C-TRACE68000」によるレイトレ。6万5536色のグラフィック画面はさすが!

先月号の別冊の表紙のグラフィック。ビデオデジタイズしたものを、「Z'sSTAFF PRO-68K」で合成して作成。

PC-88VA 2/3

新開発、9.3Mバイトという大容量を誇る3.5インチフロッピーディスク。PC-88VA 3に標準装備。

PC-88VAの新機種は、サウンド機能が大幅にパワーアップされたPC-88VA 2／3。FM 6音、リズム 6音のステレオ12音のミュージック機能とADPCMによるデジタルサンプリング機能は、PC-8801FA／MAと同じ仕様だ。さらに、別売だったアニメ作成ツール「アニメフレーマー」も、標準で装備。もちろん、OSのPC-EngineやBASICもバージョンアップされた。また、VA 3では、新開発の大容量9.3Mバイトの3.5インチフロッピーディスクがつくのがニュース。

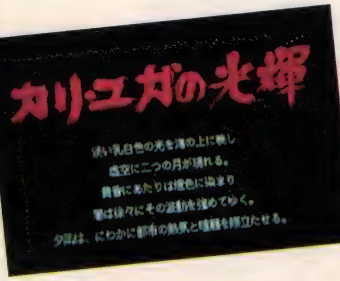
PC-88VA 2　298,000円
PC-88VA 3　398,000円

標準装備のアニメ作成ツール「アニメフレーマー」。簡単な操作でアニメーションを作ることができる。これは、デモで入っている生物進化アニメーションの一場面。

何も考えていないあなたにも勝てる!?

『カリ・ユガの光輝』必笑講座 第2回

DAIVA STORY7



よぴかぱ(T&E SOFT)

PC-9801VM/VX/UV/UX

んでで………… こりゃ参った!!

えへへ………みなさん１カ月ぶりのごぶさたです。

ねっ？　今月は先月予告したとおりカラーページに出世したでしょ。ページ数も倍になったし、あたぴはウレシイ!!

おかげさまで『カリ・ユガの光輝』の売り上げも上々で、開発スタッフもひじょーに喜んでおります。お買い上げくださったみなさん！　どーもありがとーございます。まだお買い上げいただいていないみなさん！　なにとぞよろしくお願いしまーす。んでは、今月もいってみよーっ!!

◇

と元気に始まったのはいいけれど、現在あたぴはメチャメチャ疲れております。ええ………そうなんです。先月ついうっかり、次号予告をやっちゃったもんだから、今月は苦しみました。……。でぇーい、「スタロッサ炎上」なんてシナリオ選ぶんじゃなかった。自分でシナリオ設定しといていうのもなんだけど、ありゃ、かなりやりこまないと勝てないよ……ホント。

ま、『必笑講座』だから別に勝てなくたっていいよね……なーんてアマイことも考えましたが、せっかくの誌面をあたぴのつまんない冗談で埋めるのも申しわけないと、原稿締め切りまでガンバって必勝攻略法を考えました。

で、ついに完成したのが今回の作戦です。残念ながら必勝とまではいきませんが、80%の確率で勝利を得ることができると思います。なお、この作戦完成の陰には、T&E 開発部の細川・太田・宮野、３氏の協力があったことをつけ加えておきます。あたぴのわがままなお願いを聞いてくれてありがとね♡

必勝㊙テク NO.1

艦隊の再編成を行うと、身ぐるみ全部はぎとられ、暗い船倉の隅ですすり泣く、ヴィシュヌ銀河随一のあわれな艦長さんが生まれます。君は、このまま彼を見捨てて行くような人非人なのか？　いな、それはゲームの設定がヒーローものであることを考えると、絶対に犯してはならない行為なのだ。ちゃんと退役コマンドを使って、ゆっくり休暇をあたえてあげてちょーだいね。ゲームに勝って心で負けてはなんにもならないぞ。

シナリオの傾向と対策

flest A-E	
1.	γ2の補給(17%)
2.	敵艦隊の捕捉・攻撃(50%)
3.	敵星系の攻略(33%)
flest F-J	
1.	γ2の補給(17%)
2.	艦隊の増強(17%)
3.	敵艦隊の捕捉・攻撃(50%)
4.	敵星系の攻略(17%)

このシナリオは、ゲーム全体を通して一瞬たりとも気がぬけないシビアな設定がなされています。

シナリオの目的としては、帝国軍の特殊戦闘部隊によって陥落した星系スタロッサを奪還し、星系ウォーザック・アデルタ攻略作戦を1年以内に成功させることです。ことばにすると簡単ですが、慣れないうちは自軍の攻撃艦隊が3ターンともたないのではないでしょうか?

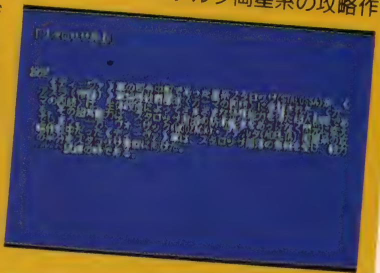
◇

このシナリオにおける帝国艦隊の基本的戦略は、表のような優先順位と確率で決められています。もちろん、こんな単純な思考ルーチンで動いているわけではありませんが、わかりやすく(?)書くとこうなります。

今回は超難解シナリオに挑戦だ!

これが「スタロッサ炎上」だ!

ディーヴァ軍の指令中枢であったスタロッサが、アスラ(帝国)軍特殊戦闘部隊“カーマの四肢”に急襲された。“カーマの四肢”は、生体改造によってさまざまな特殊能力を得た超人部隊である。その超常能力は、スタロッサ宙域の防衛艦隊をあっけなく閃光に変えてしまう。一方ウォーザック、アデルタ両星系の攻略作戦中だったディーヴァ軍はスタロッサ陥落の急報を受け、戦力の半分をスタロッサ奪回に向けた。



で、表を見るかぎり帝国艦隊は、解放軍艦隊への攻撃に命をかける特攻野郎……ってことがわかるでしょう? つまり、このシナリオでは、**おとり作戦**がヒジョーに有効なのね。おとり艦隊で帝国軍を引きつけておいて、そのすきに主力艦隊が星系攻略をする……とゆーのが、今回の作戦の全貌です。

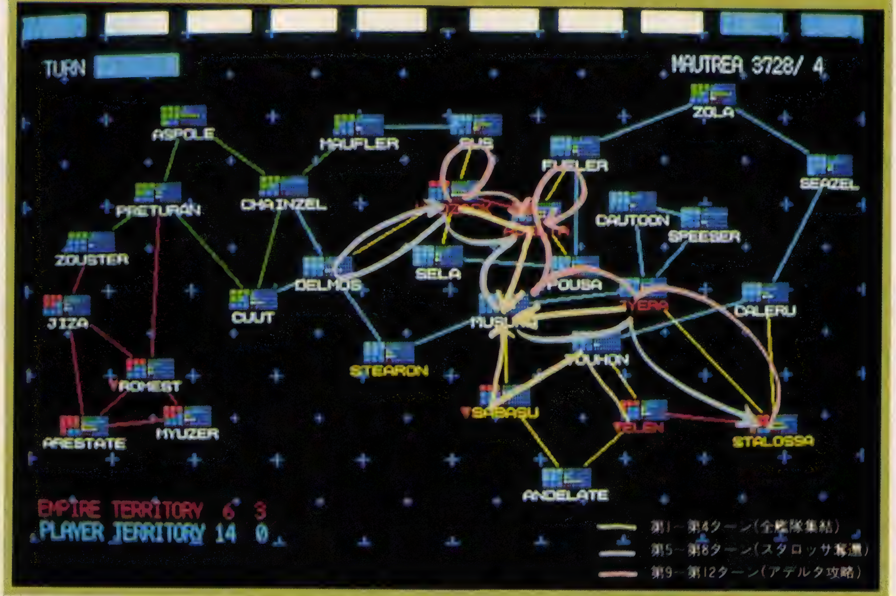
基本的戦略

まず、MUSUKAで全艦隊を合流させ、できるかぎり強力な艦隊を編成します。これは、弱小艦隊を個別行動させるより、戦力の集中をはかって強力艦隊に仕立て上げたほうが有利だからです。通常は、初期の7艦隊を4艦隊程度にまとめるのがいいんじゃないかな。

ちなみに、あたぴのおすすめの艦長は、ア・ミターバ、アモーガ・シッディ、アクショー・ビア、クリシュナ・シャークの4人です。また合流によってクビになっちゃった艦長も、㊙テクで丁重に弔ってやってくださいね(ルシャナ! ラトナ! マータリ!……ちゃんと成仏しろよ!! あ、別に死んだわけじゃないか)。

合流が完了したら、次はおとりになる艦隊を決めます。

ゲーム序盤の目標は星系MUSUKAで戦力の整備を行うことである。そこで戦力を二分し、陽動作戦の開始となる。その間に主力艦隊は、STALOSSA、ADELTAの順に攻略していけばよい。



とりあえずあたぴは、主人公キャラであるクリシュナさんの艦隊をプッシュします。

んで、ここが重要なポイントなんだけど、おとりに決ま

った艦隊は、ほかの艦隊よりもほんのちょっとだけ強くしておいてください。具体的には、戦艦、巡洋艦などの艦艇の数は平等にしておいて、DAの数だけ多めにしておくのがよいと思います。なんでこんなことするかってゆーと、なんと敵艦隊はいちばん近くに存在する最強艦隊(戦艦・DAの戦力を重視)をめざして進んでくるからなんですねー。

よーするにこの作戦は、最強艦隊というエサで敵主力艦隊を辺境星系(?)にピクニックに連れていき、そのすきに空き家になった敵星系に攻め入るとゆーたいへんエッチな作戦です。ご立派でしょ?

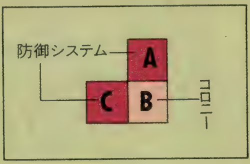
MUSUKAで艦隊の合流を終わったら、おとりになった艦隊は、とっとと陽動作戦に移ります。主力艦隊もタイミングを見はからって、元気よく敵星系に侵攻してください。

くれぐれもあせって操作ミスなんてしないでね。このシナリオでは、1つのミスが致命的になるほどシビアに作られているのよん。

それでは、君の武運を祈る!!

必勝㊙テク NO.2

注意深い人ならもう気がついているかもしれませんが、惑星戦の地上攻撃には、戦いを有利に進めることのできるスーパーテクニックが存在します。たとえば図のように防衛システムとコロニーが配置されていたとすると、ポイントはA、Cを攻撃しようと考えるのがふつうですよね。ところが、ここでBポイントを攻撃してみてちょーだい。あらま、びっくり!! いきなり防衛システムが消滅してしまいました。種明かしをすると、プラントに隣接する上下左右の防衛システムは、プラントがこうむったダメージのとばっちりを食うようになってるんですね。



ありがたい模範プレイ

第1ターン

解放軍フェイズ

WOOZACK

E、Fが星系軌道外の右上エリアへ移動する。

※英字A～Jは攻撃艦隊、数字1～3は防衛艦隊

ADELTA

Gが星系軌道外の右エリアへ移動する。

GがMUSUKAへ移動する。

MUSUKA

1、2、3がGに接近する。

JYERA

C、Dの戦力を合流で平均化する。

1が敵Hに接近する。

C、D、1、2が敵Hに艦隊戦を行う。

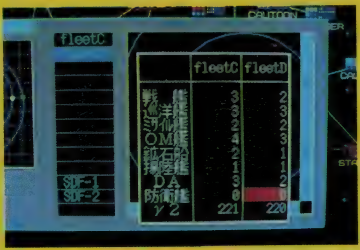
——敵H壊滅。

C、D、1、2が主星へ接近する。

ELEN

A、Bが敵Dに接近する。

A、Bが敵Dに艦隊戦を行う。



序盤は戦力を分散させるのがコツ。

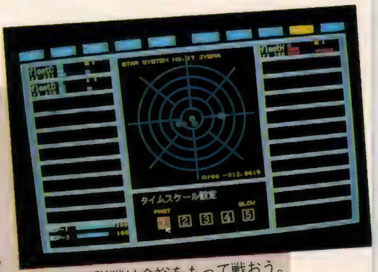
——敵D壊滅。

帝国軍フェイズ

JYERA

敵IがC、D、1、2に艦隊戦を行う。

——敵I壊滅。



艦隊戦は余裕をもって戦おう。

第2ターン

解放軍フェイズ

WOOZACK

E、FがADELTAへ移動する。

ADELTA

E、FがMUSUKAへ移動する。

MUSUKA

E、F、G、1、2、3が主星に接近する。

Gが補給する。

JYERA

C、D、1、2が主星に接近する。

C、Dが補給する。

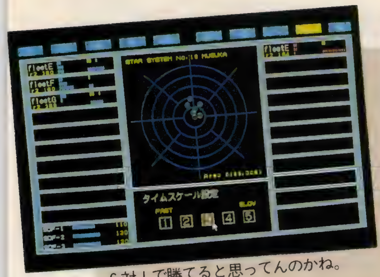
C、D、1、2が星系軌道外へ移動する。

ELEN

Aが星系軌道外へ移動する。

A、BがTUUHONへ移動する。

とりあえず主星に向かう。



6対1で勝てると思ってんのかね。

帝国軍フェイズ

MUSUKA

敵EがE、F、G、1、2、3に艦隊戦を行う。

——敵E壊滅。

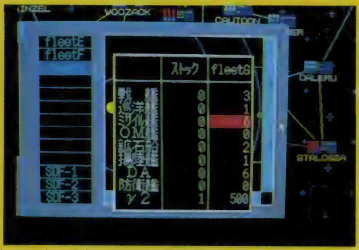
第3ターン

解放軍フェイズ

MUSUKA

E、F、G、1、2、3が主星に接近する。

E、F、Gが補給する。



γ2への補給をおこたってはダメ。

JYERA

C、DがMUSUKAへ移動する。

MUSUKA

C、DがE、F、Gに接近する。

C、D、E、F、G、1、2、3が星系軌道外の左下エリアへ移動する。

TUUHON

A、BがSABASUへ移動する。

SABASU

A、BがMUSUKAへ移動する。

MUSUKA

FからEに合流する。

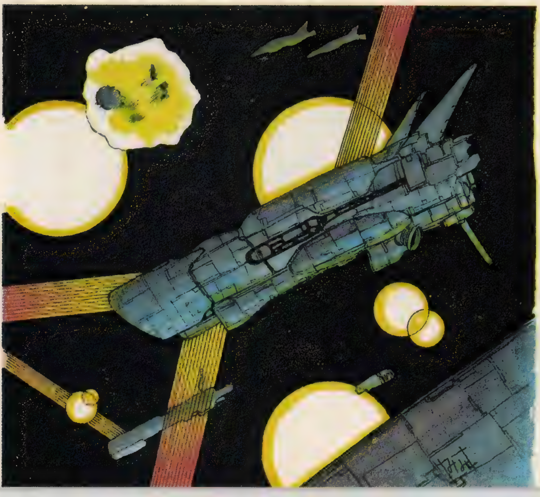
いざMUSUKAへ行かん。

帝国軍フェイズ

MUSUKA

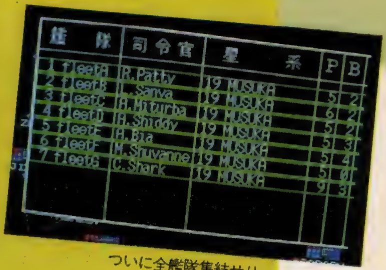
敵JがC、D、E、F、G、1、2、3に艦隊戦を行う。

——敵J壊滅。



第4ターン

解放軍フェイズ



ついに全艦隊集結せり。

MUSUKA

A、Gがたがいに接近する。

AからGに合流する。

FからDに合流する。

Fを退役させる。

B、Cがたがいに接近する。

BからCに合流する。

DがAに接近する。

AからDに合流する。

BからDに合流する。

EがAに接近する。

EからAに合流する。

A、Bを退役させる。

E、Gが星系軌道外の右下エリアへ移動する。

C、Eの戦力を合流で平均化する。

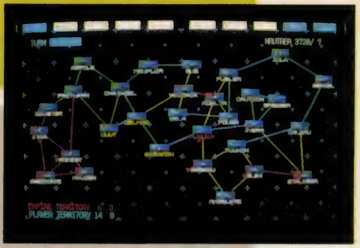
1、2の戦力を合流で平均化する。

C、Eが星系軌道外の右下エリアへ移動する。

GがADELTAへ移動する。

ADELTA

Gが主星に接近する。



続々と迫り来る敵艦隊の影。

帝国軍フェイズ

ADELTA

敵2がGに艦隊戦を行う。

——敵2壊滅。

第5ターン

解放軍フェイズ

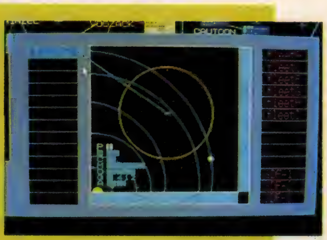
ADELTA

Gが星系軌道外の右上エリアへ移動する。

MUSUKA

Dが星系軌道外の右下エリアへ移動する。

C、D、EがJYERAへ移動する。



陽動作戦開始!

帝国軍フェイズ

ADELTA

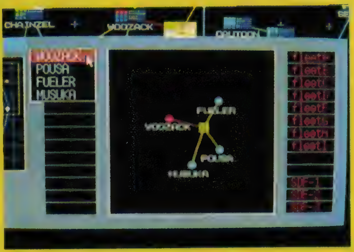
敵A、B、C、D、E、F、G、H、Iが集結。

主力艦隊はスタロッサ奪還へ。

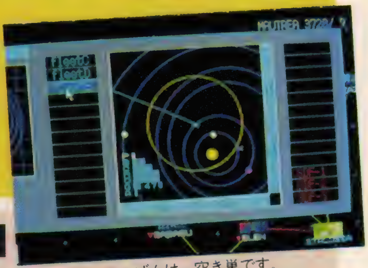
第6ターン

解放軍フェイズ

ADELTA
GがWOOZACKへ移動する。
WOOZACK
GがDELMOSへ移動する。
JYERA
C、D、EがSTALOSSAへ移動する。
STALOSSA
C、D、Eが主星に接近する。



鬼さんこちら、手の鳴るほうへ。



こんばんは。空き巣です。

帝国軍フェイズ

MUSUKA
敵A、C、D、F、G、H、Iが集結。

第7ターン

解放軍フェイズ

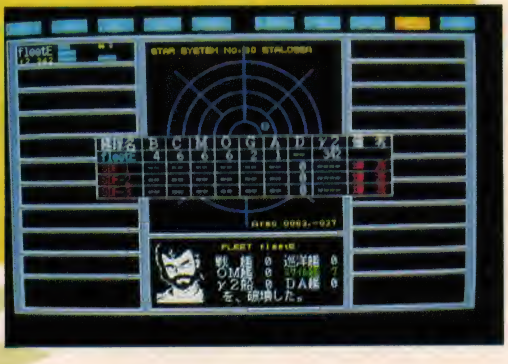
DELMOS
GがWOOZACKへ移動する。
STALOSSA
Eが主星に接近する。
Eが敵1、2、3に艦隊戦を行う。

――敵1･2･3壊滅。

Cか主星に接近する。
EからCにDAを受けわたす。
Cが主星に惑星戦を行う。
ビーム＝425、DA＝4

攻略!!

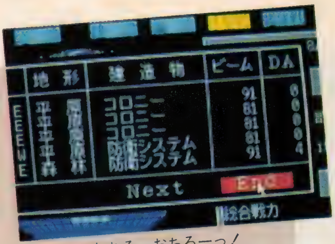
DがC、Eに接近する。



とりあえず防衛艦隊はやっつけた。

帝国軍フェイズ

WOOZACK
敵A、B、C、D、Hが集結。

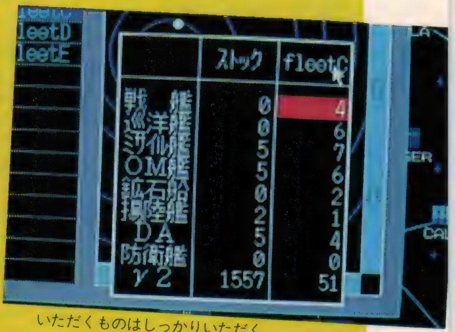


おちろ、おちろ、おちろーっ!

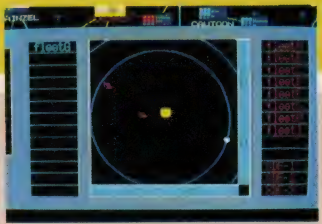
第8ターン

解放軍フェイズ

WOOZACK
Gが星系軌道外の左下エリアへ移動する。
STALOSSA
C、D、Eが補給する（兵器もふくめて）。
C、D、Eが星系軌道外の右下エリアへ移動する。



いただくものはしっかりいただく。



スペースランナウェイなのだ。

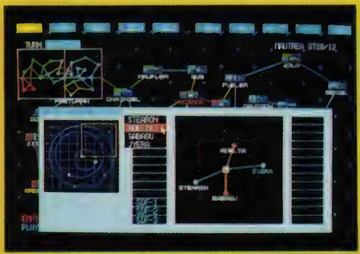
帝国軍フェイズ

WOOZACK
敵A、B、C、D、E、F、G、H、Iが集結。

第9ターン

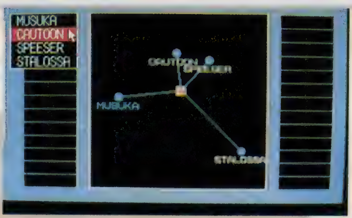
解放軍フェイズ

WOOZACK
GがSUSへ移動する。
JYERA
D、EがMUSUKAへ移動する。
MUSUKA
DがADELTAへ移動する。
STALOSSA
CがJYERAへ移動する。
JYERA
CがMUSU KAへ移動する。
ADELTA
Dが主星に接近する。



さて次はADELTAをおとすぞ。

『カリ・ユガの光輝』必笑講座



えーん、置いてかないでぇー!

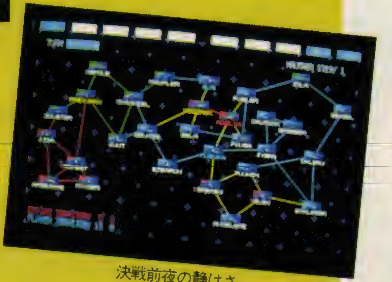
帝国軍フェイズ

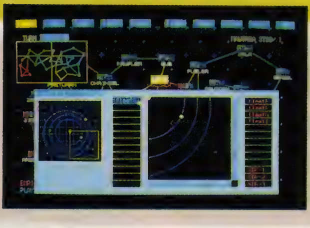
ADELTA
敵A、B、C、D、Hが集結。

第10ターン

解放軍フェイズ

SUS
Gが WOOZACK へ移動する。
WOOZACK
Gが星系軌道(きどう)外の右下エリアへ移動する。
ADELTA
D が FUELER へ移動する。


決戦前夜の静けさ。



帝国軍フェイズ

WOOZACK
敵 A ～ I が集結。
敵艦隊のいないところへ逃げろ、逃げろ。

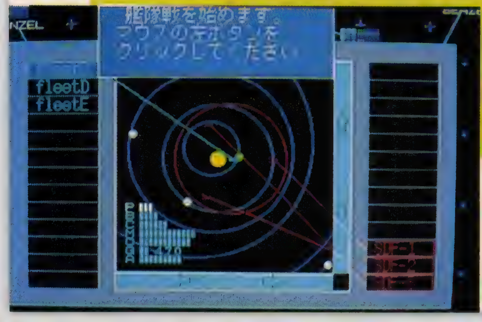
第11ターン

解放軍フェイズ

WOOZACK
G が主星に接近する。
FUELER
D が ADELTA へ移動する。
MUSUKA
C、Eが ADELTA へ移動する。
ADELTA
C が敵 1、2、3 の中心へ移動する。
C が敵 1、2、3 に艦隊(かんたい)戦を行う。

――敵1・2・3壊滅。

D、Eが主星に接近する。
E が主星に惑星(わくせい)戦を行う。
ビーム＝155、DA＝0
プラントを5つ破壊(はかい)!!



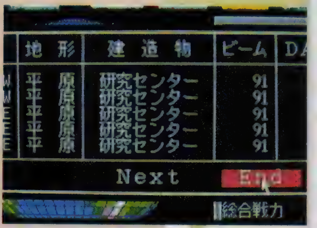
まずは防衛艦隊をやっつける。

帝国軍フェイズ

WOOZACK
敵1、2、3がGに艦隊(かんたい)戦を行う。

――敵1・2・3壊滅。

ついに敵攻撃(こうげき)艦隊(かんたい)がすべて集結。



攻撃ポイント確認!
行くぜっ!

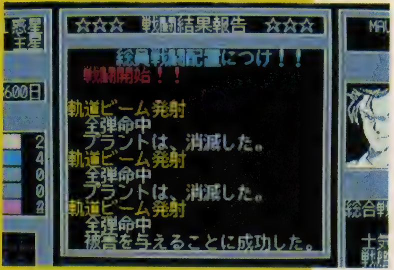
第12ターン

解放軍フェイズ

ADELTA
C、D、Eが主星に惑(わく)星(せい)戦を行う。
1回目……ビーム＝500、DA＝3
2回目……ビーム＝500、DA＝7

攻略!!

WOOZACK
G が ADELTA へ移動する。
ADELTA
G が主星に接近する。

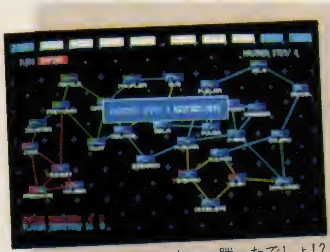


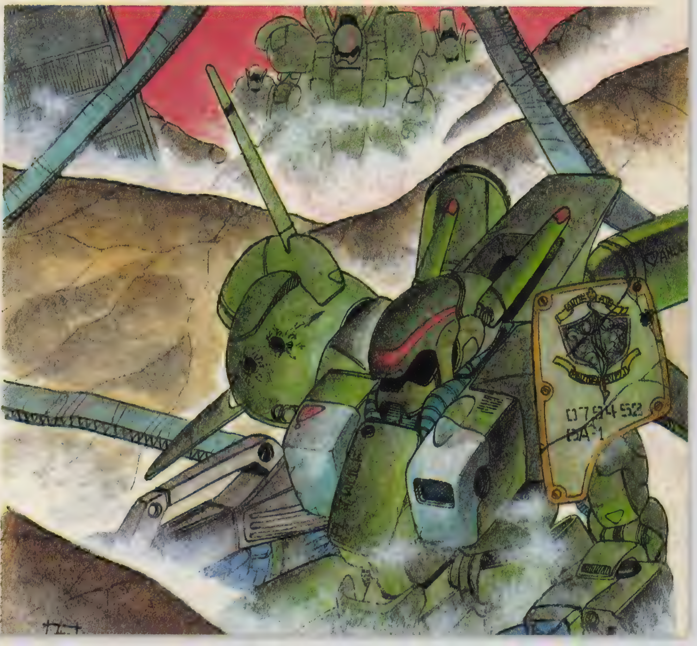
ざっとこんなもんだい。

帝国軍フェイズ

WOOZACK
敵 A ～ J が ADELTA へ移動する。

解放軍の勝利!!


ねっ、勝ったでしょ!?



花のレディーズサミット

美女が語るゲーム作りの舞台裏

ITOH KEIKO

エニックス唯一の女性プロデューサー。デビュー作『アンジェラス』ではシナリオも担当。女性のユーザーが急増しているいま、最も期待されている。神奈川県出身、血液O型、水瓶座。根っからのゲーム大好きお姉さん。

KOJIMA YOKO

『プロセルピア』で注目されているアモルファスで、シナリオや製作進行、広報モロモロを担当するスーパーウーマン。雑誌のライターからこの世界へ入ったユニークな経歴をもつ。東京都出身、B型、天秤座。

ONDA YAYOI

『抜忍伝説』のブレイングレイの紅一点。『抜忍伝説・番外編』でシナリオを担当。彼女の独特な口調により、サミットは異様なもりあがりを見せた。東京都出身、O型、牡羊座。

HORI MAYUMI

ポプコム編集部女性ライター。通称ベラ子。はずかしいはずかしいといいながら、しっかり誌面に出ちゃう出たがり屋。今回も編集長を煙に巻いてこの企画を通し、勝手に登場。東京都出身、クワ型、蛟子。

POPCOM LADIES' SUMMIT 1988

かつて、ソフトハウスは「男性の王国」と呼んでもおかしくないぐらい、男性が多く、ゲームも彼らによって作られてきた。しかし、最近では女性が何らかの形で製作に加わっているソフトハウスがふえている。そこで、現在活躍中の女性ゲーム製作者3人にご登場願い、"王国内"のこと、女性の立場などを語ってもらった。

女性から見たソフトハウスの男性とは……? その実態がいま明らかに!

サミットが行われた神保町の「アルフィーネ」。

男が徹夜をするのはあたりまえ。でも、女は?

堀 本日は、おいそがしいところお集まりいただきましてありがとうございます。この「レディーズサミット」では、最近急増している女性ユーザーたちのために、まだまだ男性優位の社会であるソフトハウスで、実際に男性にまじって日々奮闘なさっている女性(きれいどころ)3人に、〝女性から見たソフトハウスの男たちの実態〟について語っていただこうと思います。よろしくお願いします。

ではまず、女性と男性の徹夜の頻度についてお話しください。伊藤さんからどうぞ。

伊藤 うちは、会社が入っているビルが夜は閉まってしまい、社にいてはいけないことになっているので、女性の徹夜は基本的にはありません。男性は、ウイークリーマンションなんぞを借りて、そこで交替で徹夜しています。新作の発売前は1週間ぐらいからヘタすると1カ月その状況が続きますネ。

恩田 私のところは、ともすると女性でも徹夜させられるので、逃げ帰るようにして、やらないようにしています。で、男性はソフトの発売前だろうと何だろうと、ハッキリいって毎日ですね。それが交替なもんだから事務所が閉まることがない。人が住んでるかと思うぐらいやってます。

堀 ドアをあけたとたんに異臭が放たれない? そうなると。

恩田 そうです! 放たれるなんてもんじゃあないですよ(一同爆笑)。

小島 うちもそうですね。徹夜が多いんで、ふとんなんか、もうくさいですよ。それなのに、女性でも徹夜させられるから、わたしは午前3時だろうと4時だろうと、そのふとんでは寝たくないので、タクシーで帰るようにしてますね。

堀 そんなに徹夜があるんですか?

小島 ていうのは、うちは、シナリオ担当、プログラミング担当、絵の担当、というように一人一人の分業になっていて、その人の作業が終わらないと次の人が始められないので、まわりからせっつかれてやむなくやっちゃうんですよ。

堀 なるほど、みなさんなかなか大変ですね。で、ちょっとおききしたいのですが、女性のあつかいについてはいかがですか? みなさん親切ですか?

小島 もう、ひどい。最初入ったときなんか、仕事も男性なみにやらされるうえ、お茶まで入れさせられたり、掃除までもやらされそうになりましたよ。だから、そこらへんは不公平のないように、男女の差がないように掃除のローテーション表を作って、そのとおりにさせました。また、お茶もそうです。手のあいている人が男性でも入れるように矯正しました。

恩田 えー、うちなんかまだお茶とか入れさせられたりしていますよ。いいなぁ。うちもそうしたいなぁ。

伊藤 そうなの? ひどいわね。私なんかも小島さんと同じに、頼まれてもやらないようにしていたら、そのうち本当にやらなくてすみましたよ。がんばってルールを変えなきゃ。体がもたないわよ。

恩田 そうですね。がんばろう!

堀 そう、ぜひともそうなってほしいですね。私なんかそういう状況ってないから、めぐまれているんだなぁ。

小島 ソフトハウスと雑誌の編集部じゃ、そりゃちがうでしょ。

堀 失礼しました!(笑う)

お酒が大好きな人が多かったが、つつましくケーキとコーヒーで対談は行われた。

異様なもりあがりを見せたサミットも終わりを迎え、表情をカラッと変えて「ハイッ、チーズ」。

眉毛にまでフケがたまるなんて知ってた？

堀　さて、先ほどもいいましたが、ソフトハウスの男たちの実態について、お話をうかがいます。この業界って、うちの編集部もそうだけど、けっこう不潔な人って多いでしょ。たとえば、何日も髪の毛を洗わなくって、1cmや3cm単位に髪の毛がくっついちゃっていたりさあ（ウソではない）。

伊藤ハイ！　います。ハッキリいって、不潔な人全部に勝つような人がいます。でも、これをしゃべったのがバレるとクビになるかもしれないので、名前を伏せて話します。じつは、うちにはお風呂ぎらいで有名な人が1人いるのですが、その人がふだんお風呂に入らない状態でいるときは、頭にフケがたまっています。でも、それがゲームの発売前になると、約1カ月は風呂に入らなくなるので、なんと眉毛にまでフケがたまってしまうのです。

全員ギャーッ、信じられない！（大、大、大爆笑）

伊藤しかも、たぶん歯もそれぐらい磨かないからでしょう。その状態のときの笑った口を見ると、なんと歯が1本になってしまっているのです。わかる？　歯の間にいろんなのがたまって、くっついちゃうの！

全員ギャハッハッハ。

小島うちは、さすがにそういうのはいないなあ。でも、体よりもパソコンの機材が異常にきたないってのはありますよ。たとえば、キーボードの間にポテトチップがグチャグチャ詰まってたり……。

伊藤うちなんか、キーボードが味噌汁やカップメンまで食べちゃいますよ。

恩田あるある、そういうの。うちも、そうだけど、モニターなんかがきたなくって、ティッシュでふこうとすると、ティッシュが一瞬動かないほどホコリがたまってるときありますよ。

小島ほんと、うちだけじゃなかったのね？

全員ドゥワッハハッハ。

恩田それで、それを操作しているプログラマーの打ち方がまたおかしくって、ほとんど寝ながら打ってんの。わかる？

小島わかるわかる。イスに最初はちゃんとすわっているんだろうけど、しまいには前に体がズレこんでいって、首だけやっと上に出ているような感じでしょ？

恩田そうそう、苦しくないのかな？　って思っちゃう。

小島うちなんか、そのためかどうか知らないけど、イスのところにマクラが常備されているわよ。

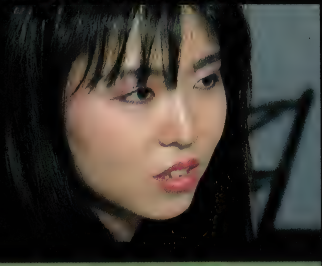
堀　もう、それは機械と寝起きを共にしている。同化しちゃっているって感じね。すごいわあ。あぐらかいたりするのは知ってたけど、それは知らなかった。

伊藤私も、知らなかった。だって、うち

そうなんでしたね、という恩田さんの新しいことばで思わず笑った小島、伊藤両氏。

男性中心にゲームを作るから、ヌードがやたらと多いと思いません？　最近のソフト。ちょっとあれだけは、あまり好きになれないね。

ヌードじゃなくて、内容で勝負しないとね。よいソフトとはいえないんじゃない？



ユニークな人間が集まってできたソフトハウスだからゲームがおもしろい？

うーん、そうですね。女性のことを考えたソフトもほしいですね。と悩む恩田氏。

はプログラマーは外部の人間だから、そういうのって見たことないのよね。不潔なのはあるけれど（笑う）。

堀　そういえば、伊藤さん。外部の人間使っているっていうけど、この間いっしょにいた子、かわいかったじゃない？

伊藤あっ、あの子。そうでしょ。だって私、顔で選んでるんだもん。あの子以外でもみんなかわいいわよ、今度見てみる？

堀　ぜひヨロシク。

恩田エー、いいですね、伊藤さん。私は選べないから、すごくうらやましい。

伊藤会社でもいわれるもの、「本当に顔のいい子ばっかりだね」って。

全員ホウー（羨望のためいき）。

質問の電話はできたら主旨をはっきりとネ！

堀　また、ここで話題を変えたいと思います。これ以上みなさんに話していただくと、冗談ぬきでクビになりかねないので。では、ガラッと変えて、ユーザーからの電話について何かありませんか？　読者に対し何かお願いいたします。

小島ハイ、それはもう電話にうちの人間が出たら、○○と申しますが、○○○のゲームのことについて教えていただきたいんですけど。って、ちゃんといってほしいですね。よく、いるんです。受話器をとったらいきなり、「ここはどうすんですか？」なんて、何のゲームのどこともいわないで、話す人。

伊藤そう、そう、ソフトはいろいろあるんだから、どれについてききたいのかしっかりいってくれないと、こっちも困るもんね。

堀　結局ユーザーの質問はしっかり何の何がききたいかを先にいってほしいということですね。

伊藤たまに、そういうふうにしっかりきく子がいるけど、思いますね。あっ、この子はできた子だなって。

堀　電話の応対に人格が出るからね。

全員そうそう。

堀　だいぶいろんな話をしてきましたが、みなさん女性の立場から見て、今後はどういったゲームがほしいと思いますか？

伊藤待ってました。私はシミュレーションは男性のものだと思うので、もっとアドベンチャーものでいいのが出てほしいと思います。RPGもいいですし、うちのはみんないいけどね。

恩田同じくアドベンチャー。シミュレーションって、マニュアル読むのに2時間ぐらいかかってさ、いざ、始めてみるとそれほどおもしろくなかったりするもんね。だからあれはやっぱ、マニアや男性に任せておきたいですね。

小島女性はもっと、ラクにできるヤツがいいよね。私もRPGがいいと思うなあ。でね、絶対ヤメてほしいと思うのが、ヌードが意味もなく出てくるヤツ。

堀　あっ多い。そういうの。

伊藤ほんと。なんでこんなとこで女の子がシャワー浴びてなきゃいけないの？ってのが多いもんね。

恩田やっぱ、あれがあるのとないのとでは売れ行きがちがうんでしょうね。いやらしいね。

小島ほんとに。できたら、そういうところで勝負するよりも、ゲームのシナリオとか、内容の濃さで勝負してもらいたいですね。

堀　残念ですが、時間がそろそろ来たので締めに入りたいと思いますが、みなさん、この機会に自社の宣伝をばどうぞ。

伊藤この号が出ているころには『アンジェラス』も発売になっていると思いますので、ぜひヨロシク。あっと、それからきょういったことは、スグ忘れてくださいね。エー、私の会社は最高ですよ！

小島うちも夏ごろに『バブルガム・クライシス』っていうおもしろいのが出

「話をもどしまして……」っと、一生懸命話を元にもどそうとするのだが、やっぱりすぐ脱線してしまう。

ますのでヨロシク！　それから、うちの会社もみんなすごくいい人ばっかりですよ。

恩田６月ごろに発売を予定してますRPGの『ラスト・ハルマゲドン』買ってください。私もみなさんと同じで、うちの会社もフツーで、いい人ばっかりですよ。

堀　なんと、急にみなさん態度が変わってしまったのね。

一同アハハハハ（笑ってごまかす）。

シミュレーションってやっぱり、男性向けのゲームだと思います。やっぱり、女性にはアドベンチャーとかRPGでしょうね。

マイト・アンド・マジック 学術調査隊 VOL.4 最終回

プレイヤーのみんなは、もうコンプリートしたのかな？ がんばってくださいね

直撃！アラマー城

デューム城で、王には会えたかな？

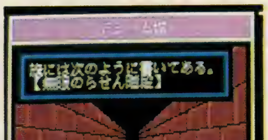
先月号の終わりで、デューム城のことを書いたけれど、この王に会わないかぎりは、コンプリートはできないのだぞ。そうでないと、私のような目にあってしまうのだ……。あれは、隅田川の桜が咲いたころだった。私がいくつかのKEYを持ってアラマー城へ行き、王に初めて会えたときのことだった。

「全知全能の王、アラマーいわく。忠誠なる王国の民よ。わしは国民にカーメンカのクリプトを探すクエストを命じた。汝らも共におもむけ」

ということばをうけたまわった。フムフム。カーメンカのクリプトだな。と思った私は、何時間か浪費して、クリプトやらを探したのだ。しかし、クリプトなんぞあるわけはない。なぜならこの王はニセモノだったからだ。エイリアンの警告が、それを知らせてくれていたにもかかわらず、そんなムダなことをやっていたのだ。反省。

さて、王に会った人たちはアイテムを手に入れただろう。なんてかわいそうな王だろう。よし、この王のいうとおりにアラマー城へ行くしかないのだ、という気で、のりこんだんじゃないだろうか。そして、事態はまたまた急転するのである。

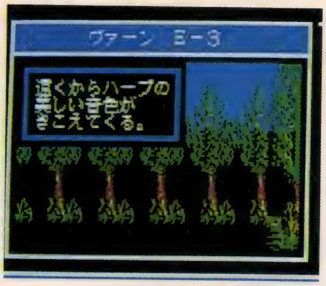
デューム城の中心部への入り口だ！



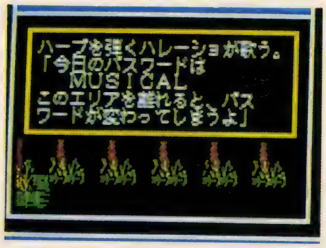
中はらせん階段だ。気をつけろ。

ちょっと、寄り道 アンレコ・グリア

アンレコ・グリアっていう人を知っているかい？　アンレコさんは林を持っている地主さんである。なぜ、この人を持ち出したかというと、明石の匿名希望君から質問があったからだ。彼によると、アンレコさんは、すべての木に登ってこいといったけど、どうしても登れないということなのだ。さて



アラマー城のまわりにはハープの森がある。



そしてパスワード、これは毎回ちがうぞ。

どうしたら登れるかというと、アンレコさんに会ったら、そのエリア（この場合はD-3エリアだね）を出ずに木のところへ行ってみればよいのでした。アンレコさんに会わなかったり、一度外のエリアに出てしまうと登れなくなるからね。それにしても、ここはモンスターがよく出てくるところなので注意をしておくれ（木に登るオークを見たら思い出してください）。

赤と白の迷路

ニセモノの王を見破ると、メッセージが語られ、ソウル・メイズというところに監禁されてしまった。ここは、真っ暗なので、明かりをつけなければならない。監禁されるとすぐに、エイリアンからのメッセージがあり、答えを出すよう要求されたのだ。質問は、とらえどころもないものだった。「このメイズを終了すれば自然にわかるであろう」なんていわれても、おいそれとわかるわけではないし、とりあえず中をまわってみることにした。白いカベと赤いカベのところがあるけど、これが何かのヒントになるのかな？と思いながらマッピングをした。すると、半分くらいマッピングしたときに、文字が浮かび上がってきた。しめた、と私は思いましたね。しかし、ここのマッピングはつらいね。すぐ、方向感覚がなくなってしまうから。ウン、ここはガマンのしどころだぞ。そして、すべてマッピングができたあかつきには（表現が古かったりするが気にしない）、答えが出てくるのであった。答えを入れるとアナウンスがあり、無事ソーピガルの町の中までもどされたのでした。

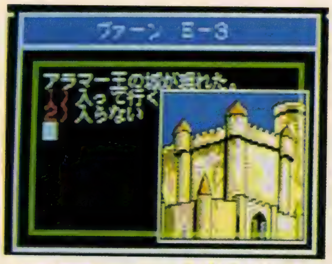
金と銀のメッセージは重要だ

メッセージは、金が9つと、銀が6つ、城の中や洞窟などに隠されていたけど、全部見つけることはできたかな？

ゲームのコンプリートに非常に重要なのは、金のほうである。前回も書いたように、ただ9つ集めるだけではいけない。ならべかえる順序があるので、そのならべかえのメッセージも発見しなくてはならないのだぞ。そのことばがつながると、最終目的が浮かび上がってくるのだ。

また、銀のメッセージは、それとちがって各パラメーターが上昇する場所を座標で示してある。ここで、パラメーターの話を少ししておこう。最初、『M&M』も、ほかの大多数のRPGと同じように、レベルアップのときにパラメーターもあがるのでは？と思っていたのだが、さにあらず。特定の場所で上がるようなシステムになっていたのだ。泉や神殿、プールなど、場所はさまざまだが、そういったところへ行かないかぎり、パラメーターは上がらない。それだけに銀のメッセージを全部見つけて、その場所へ行けばパラメーターは上昇するのだぞ。また、アイテ

ライオンに守られている。ここでパスワードを入れるのだ。

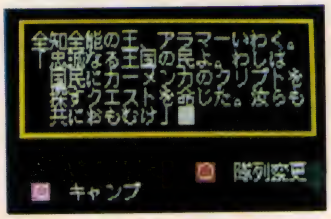


アラマー城だ！

王座の間である！

M&M学術調査隊

アラマーいわく。



クエストだ。しかしこれはウソだった。

ムによって上がる場合もあるので、マニュアルを参考にしてもらいたい。

火山の神の叫び

金のメッセージによれば、あるカードが必要だという。そのカードは、どのようにして手に入れればよいか？まず、先月号で書いたとおり、A-4エリアの橋のところで手に入れたKEYが重要である。それは火山の神のいる洞窟への入り口のKEYなのだ。あえて場所は伏せる。ここから先は君たち、自分の力で達成してほしいからだ。

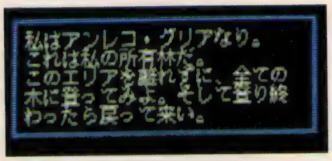
洞窟に入ると、そこにはハシゴがある。下へと下りて、火山の神を探してくれ。ただし、ここにもトラップはきちんと存在し、それを防ぐ方法もきちんと存在している。どこかに乙女がいて、トラップを防ぐメッセージをくれるのだ。

首尾よく火山の神に会えたところで質問を受ける。選択肢は3つあり、そのうち1つだけが、その次の質問に答えうる権利をもつ。ほかの2つは、テレポートさせられたり、戦闘になってしまうので、その次の質問に答える権利がなくなってしまうのだ。

運よく次の質問にも答えられた人は、カードをもらったことだろう。このカードこそ、最後の扉のカギなのだ。大切にしておこう。

再びアラマー城へ

ソウル・メイズから生きて帰れたら（もちろん、魔法でではなく、質問に答えられた場合だけど）、アラマー城の王にお目通りしておこう。直接、シナリオには関係はないけれど、今までの苦労が報われるような温かいことばをかけてくれるのだ。そして、そのことばにあるように、聖域を探しに出発するのである。



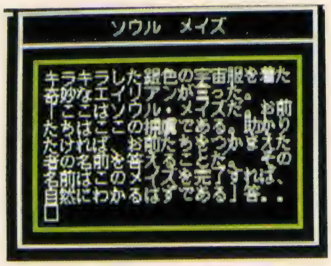
特別出演、アンレコ・グリア氏。

デューム城で王に会ってアイテムを手に入れてから、アラマー城に来ると、こうなる。

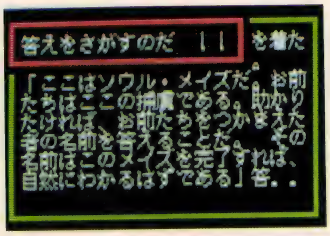
聖地へいざ出発

聖域へは、どのように行くか？ということだけれど、レベル7の魔法が使えれば問題なく行ける。聖域とは、すなわち天上なのだ。天上への飛行の魔法を唱えればよい。そうでない場合は、ダイヤモンドのドアから行くのだ。ダイヤモンドのドアを開けるには、KEYが必要だ。それは、氷の女王のところでとれるものなのだぞ。それを持って行けば、天上、すなわちアストラルプレーンに行けるのだ。

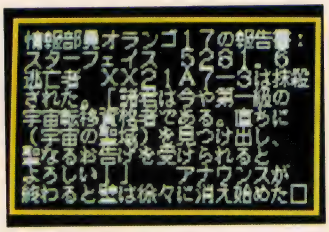
ところで、金のメッセージの話にもどるけれど、これがわかってないと、コンプリートができる確率は非常に低



ソウル・メイズだ。



答えを入れまちがえると……。



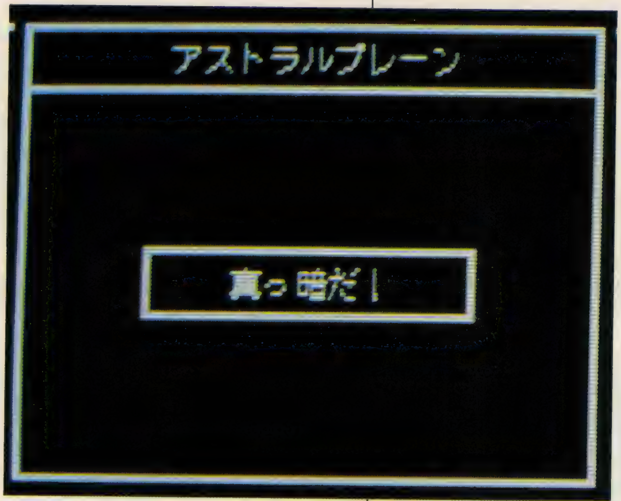
正解！

いと思う。なぜなら、コンプリートの仕方が複雑だからだ。私が思うには、金のメッセージを全部発見したかどうかを、ここでチェックしてるんじゃないのだろうか（あとで考えたら、そんなの機械的にチェックさせればすむことなんだけどね）。しかし、これが多少めんどくさいと感じられるのは事実のようだ。

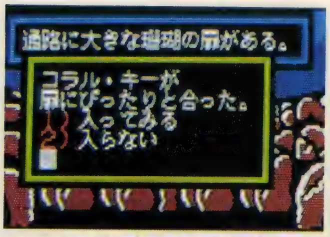
それをすべて終えると、コンプリートとなるけど、アストラルプレーンはマッピングがやりにくい。バリアばかりだし、部屋も少ない。少し動いたらすぐバリア。宇宙の聖域というのは、本当にこんなにバリアがあるのだろうか？なんて本気で考えてしまったのでした。

そして、いよいよ大団円を迎えるのである。

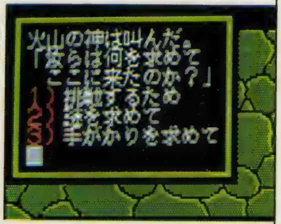
そこは、伏せておくから、各自、がんばってください。そして、得点が出るから、それを記録しておけばいいんじゃないかな。これは、クエストなどを達成すればするほど上がるから、自分の達成度がわかるのだよ。



アストラルプレーン。

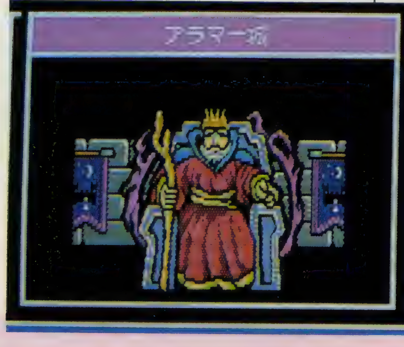


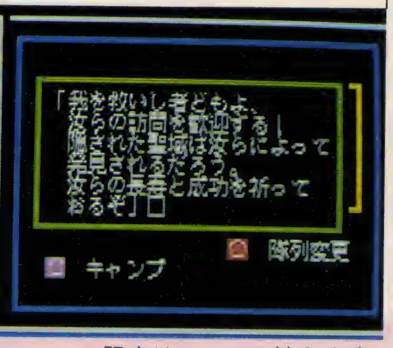
KEYがぴったりと合う。



火山の神の質問である。

再びアラマー城。
今度は本物の王だぞ。

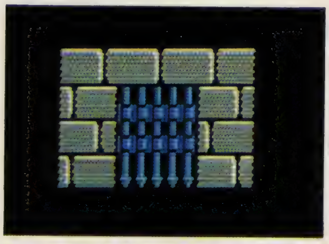




別世界の門へ

別世界の門。なんでこんなものがあるのか？という手紙が隊員から来ていたけれど、そこへ行っても、何も起こらなかったし、どこへも行けなかっただろう。ところが、コンプリートしたあとに行ってみなさい。楽しみなメッセージが出るのだぞ。それは、スタークラフトからの広告ともとれるものなんだけど、この『マイト・アンド・マジック』を好きなプレイヤーの人なら、喜ぶべきことじゃないだろうか。

ということで、この『マイト・アンド・マジック』学術調査隊は終了させていただきます。文章が読みづらかったり、いろいろと不備な点があったり、まだ行ってないところがあったりと、ご不満なところも多々あったと思いますが、それはカンベンしてください。それから、読者のみなさま、どうも手紙をありがとうございました。この調査隊も、読者のお便りがあって、ここまで進行ができました。また、何か機会がありましたら、学術調査隊を組織してみたいとも思っております。『マイト・アンド・マジック』の質問は「Q&A」のコーナーで受け付けておりますので、よろしくお願いします。モンスターマニュアルVol. 2は、P. 208からの学術調査隊の続きにのせてありますので、そちらも見て参考にしてください。



ドアが見える。

アストラルプロジェクターによって、地上にもどされてしまう。

※記事は、P. 208に続きます。

復活! ポプコムオリジナル大河RPG・ZAVAS

サバッシュ通信

June VOL. 7

『サバッシュ』は製作期間のことだけを考えても超大作だ。

ごめん5兆回。これで、今月のザンゲは終わり。もう待ってる人がいなくなってるのでは？という不安にさいなまれているJ.D.である。何もいうことはない。もし、まだ待っていてくれて、なおかつ発表されたアカツキには、お金を出して買おうと思っている人。あなたはえらいっ！　もう、そういう人が1人でもいるかもしれない、と思うだけで感涙にむせぶのである。ゲームソフトというのは、ユーザー（つまりあなたたちのことよん）のためにあるのだ、という常識を今ぐらい身にしみて感じたことはない。ほかのゲームソフトを見る目も、いくらか変化したような気がする、きょうこのごろなのである。

「もう、あやまるのやめたもんね」　J.D.談

というわけで、今月は見出しであやまってるので、もうあやまらない。でも、大反省してる。だから許せとはいわないが、ひとつだけお願いしたい。たのむから見捨てないでくれーっ！

もう恥も外聞もなければ、昼も夜もない。日夜、『サバッシュ』プロジェクトは動き続けている。おかげで、この原稿書いてんの、何時だと思う？　朝の7時だぜっ！　ふつうの人が起きる時間だ。もういやっ！といっても許してくれないのだ、大人の世界というのは。もう眠さも、あきらめて、どっかよそに行ったつもりで、アサヒスーパードライを軽くたしなみつつ、サバッシュバトルモード、いってみるもんね。

確か、『サバッシュ』プロジェクトがスタートした時点で、バトルモードはババーンと個性的というかびっくりするほど新しいものになるはずだ、と書いたような気がする。いや確かに書いた。考え方は簡単だった。『ウィザードリィ』や『ドラクエ』なんかの戦闘モードというのは、あれはあれで、なかなかよいのではあるが、まさか戦いの最中に、横に手をつないで、1人ずつ、「行きまーすっ」とかいいながら、切りかかるわけじゃないよなっていう考え方。

森林地帯、暗いダンジョン、どこでもいい、パトロールに出たモンスターのグループと、彼らから見れば侵入者である冒険者の一団が、突然顔を合わせる。ふつうは、両者入り乱れての大乱戦になるはずである。手傷を負って逃げようとする魔法使いに、とどめを刺そうとする戦士、背中が無防備になっている。そこに、ガーゴイルが急襲！　といったようなぐあいに。まっ、そこまでドラマチックに考えなくても、各チームが横一線じゃなく、要するに距離をもって向かい合っているというのは、ぜひとも実現したかったのである。ねっ、せっかく苦労して複数パーティーのRPGにしたんだかんね。

というわけで考えたのが、2次元マップのバトルモード。新しいといっても、たとえばその前に『ザナドゥ』があった。あれはリアルタイムで、しかもメインは1人だったけど、あんなので、一人一人に指令を出しつつ、細かいところは自分で勝手に考えて戦ってくれて、しかも、弓や魔法などの遠隔攻撃はあるわ、ダメージの計算は『ウィザードリィ』なみにしたい、とかわがまま放題、好き放題のバトルモードなわけである。ところが、先をこされてしまった。『ティル・ナ・ノーグ』である。もちろん、できあがるものと、あれとは、だいぶちがうノリになるだろうが、あれは、けっこうショックであった。もちろん、このさいはっきりさせておくと、この考え方はまったくユニークというか独自に考えたものである。けっしてマネではないということ。

さて、いざ敵と出会ったらどうなるか。

敵は、必ず小隊規模のグループを形成している。人数は少なくて３人、多くて十数人ということもあるが、必ずそのなかにボスがいる。だから、２人の隊長、敵のボスとこちらのマーティ、つまりプレイヤーキャラの部下を従えた戦闘という形になる。

『サバッシュ』では、敵キャラは、ザコ型、用心棒型、ひとくせ型、弓型、魔法型と大きく５パターンあって、それぞれが所定の位置を占める。これらの配置状況は100余りのパターンから選ばれるのだが、ザコが前衛で、ボスが後衛、用心棒がその脇を固め、そのほかが中間、といった感じ。これが原則というか基本。そこからいろんなバリエーションが展開される。なかにはボスが先頭に立ってるってことだってある。なぜ、こうも、ボス、ボス、と書くのか、というと、『サバッシュ』では、ボスをたたかないとほとんど何ももらえないのだ。もしボスが逃げてしまったら、バトルモードも解除ということになるし。とにかく戦闘に入ったら、どれがボスかを見きわめて、それを効果的にたおすための戦術を練らなくてはならない。そう、要するにこのモードは、ウォーシミュレーションにかぎりなく近づくわけである。

敵の攻撃パターンもバラエティーに富んでいる。武器による直接攻撃は隣接していないと効果がないが、３～４マスはなれていても効果のある、弓やナイフなどの飛び道具。バトルフィールド全体に効果をおよぼす魔法系など。金をとってくのや、食料、あるいはマーディの愛するサージ（魔女）まで奪ってしまうのはひとくせ型。こちらのパーティーディフェンドや、ストレングスを下げたり、毒蛾を放ったりするのは魔法型。魔法型はほかにも、メンバーをバトルフィールドの外にテレポートしてみたり、かなしばりにしたりとあなどれない。

また、本来直接攻撃なのだが、隣接していなくても、効果のある捨て身技もある。こういうのは用心棒型やひとくせ型に多いのだが１マスはなれていても、一発で殺してしまう「技」を使うのがいる。

迎え撃つ、味方パーティーも、剣、魔法、弓、ムチなどでバリエーション豊か。ムチで武器を奪ってから攻撃なんていうのもある。現在、ここの操作をめんどうではなく、しかも細かい部分まで指令を出せるように検討中なのである。もちろんオートモードもあるから、ご安心を。

というわけで、残すはこのへんだけ、という形にはなったが、発売は８月ごろになりそうである。それまで待っていておくれ！☒

これがサバッシュバトルモードなのよ〜ん！

心を満たす先端技術―― Human Electronics

パナアミューズメントカートリッジで
アイテムやレベルを共用できる、
ふたつのアシュギーネソフトだ。

「虚空(こくう)の牙城(がじょう)」(T&Eソフト)
SW-M002 標準価格 6,800円

「復讐(ふくしゅう)の炎(ほのお)」(マイクロキャビン)
SW-M003 標準価格 6,800円

パナアミューズメントカートリッジ
SW-M001 標準価格 3,800円

※この広告のソフトはMSX2用です。
(RAM64K、VRAM128K)

けっきょく、フロッピーが欲しくなる。

A1+FD版ソフト
さらに漢字ROMで
なんと54,800円。

そこで、最初からフロッピーがついたA1Fはどうだろう。

あのA1にフロッピーをつけて、オドロキの54,800円。おまけにフロッピーソフトも付属。買ったその日から、グラフィックも住所録もいきなりできます。その上、漢字ROM内蔵、独立10キー採用とどれをとっても明るい未来。

パナソニック MSX 2 パソコン

FS-A1F 標準価格 54,800円

▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部PC係まで。MSXはアスキーの商標です。

A1+ジョイパッドで29,800円。

こちらはA1マークII。連射式ジョイパッド、おもしろソフト内蔵、10キー採用。

NET-WORK
ボクらの「A1クラブ」に入ろう!

A1ファンのためのパソコン通信ネットワーク「A1クラブ」で友だちの輪を全国へ広げよう。
お問い合わせ:日本テレネット☎075(211)3441

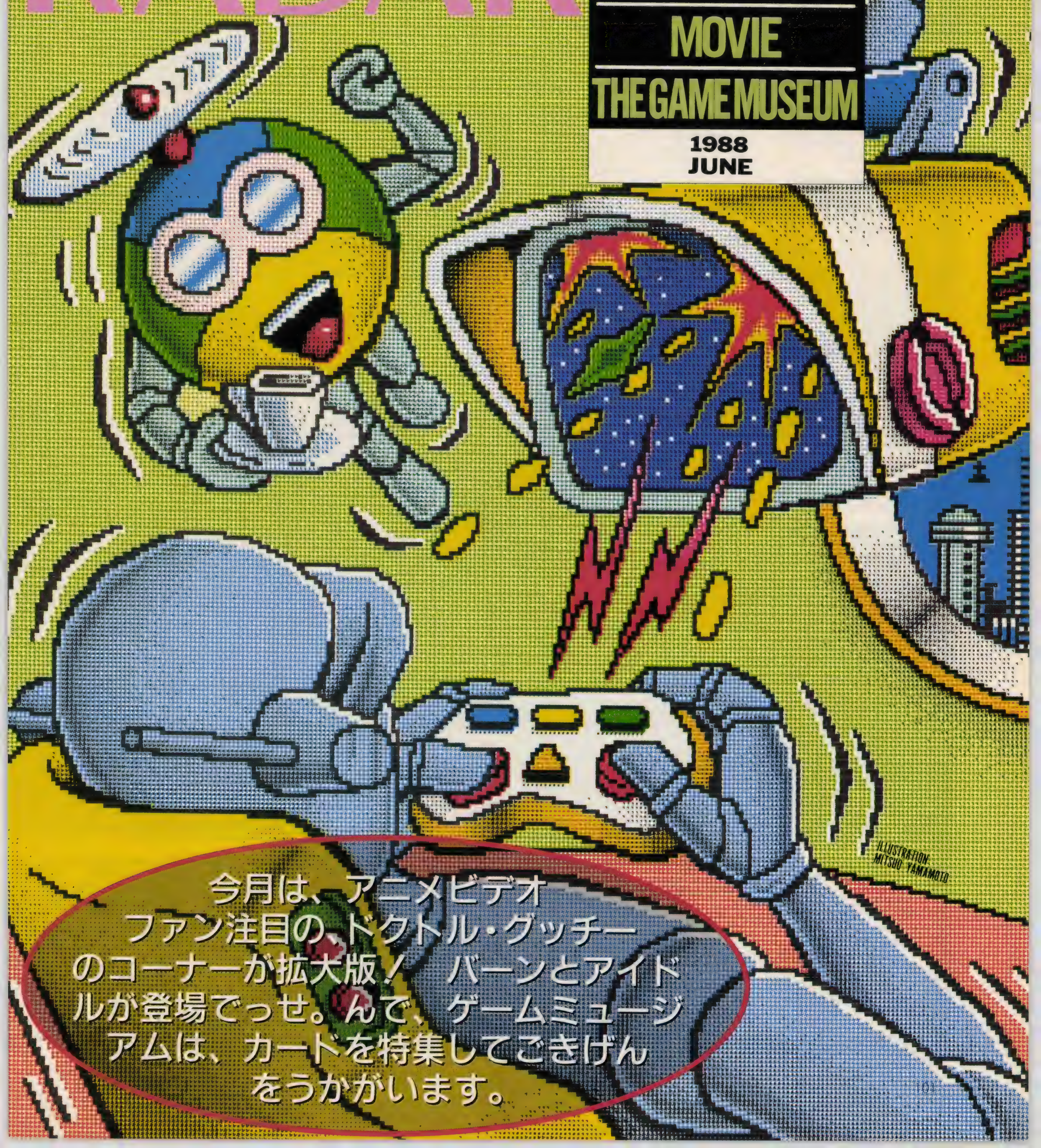
Panasonic A1F

松下電器産業株式会社

AMUSEMENT RADAR

VIDEO GAME
ANIMATION VIDEO
MOVIE
THE GAME MUSEUM

1988
JUNE



今月は、アニメビデオ
ファン注目の、ドクトル・グッチー
のコーナーが拡大版！　バーンとアイド
ルが登場でっせ。んで、ゲームミュージ
アムは、カードを特集してごきげん
をうかがいます。

くるんまの I LOVE アーケードゲーム

ゴールデンウイーク、いっぱい楽しんだ？　エッ、お金使い果たして100玉もないって？　ったくもぉ！ほんじゃ今月は、あちしのレポートをじっくり読んで、やったつもりなるっきゃないね。

グラディウスII ゴーファーの野望

コナミ

たぶんだれも行っていないであろうステージ6、7大公開！

ハッキリいってムズカシイ！

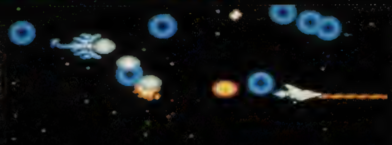
MSXやファミコンでおなじみ『グラディウスII』が、今度はビデオゲームになって登場した。前回の『グラディウス』をもっと、もおっと、もおおっと、むおおお――っとむずかしくしたものである。だから、まず最後まで行けない。まちがえた、行けないのではなくて、行かせないようにしてあるのである。

すでにゲーセンに出ているのでやってみた人いるでしょ？　どうだったかに。たぶん、高速スクロールする6ステージでグワシャグワシャぶつかって、何回も死んで、しかも、何回もトライしたけど力尽きてあきらめたんじゃないかな？　でも、それはしょうがない。ふつうじゃないもんこのゲーム。最後まで行った人がいるっていうんなら、教えてほしいぐらいなのだ。

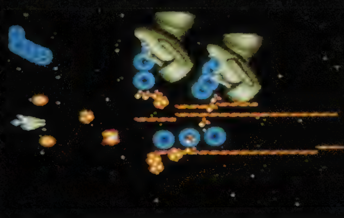
さて、各ステージの紹介だが、今回は大出血サービスとしまして、攻略法もいっしょに教えちゃうぞん。どうだい、スゴイでしょ。

1の人工太陽ステージは、随所にある太陽から火の竜がムキムキ飛び出す。だから、太陽の合間をぬいながら、竜に画面の端に追いこまれないよう確実にたおすのが肝心。

2のエイリアンステージは、網状の岩やプチプチの触手がのびて、行く手をはばむステージ。ここは、網状の岩はできるかぎり破壊して動けるスペースを確保することと、触手はダメージをあたえれ

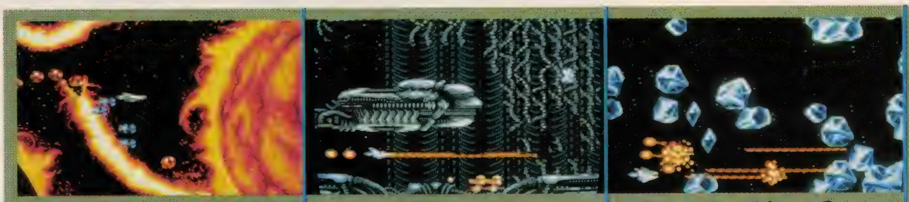


うわさのオプション・ハンター。左から来る。



ボンビング・モアイ。

『グラディウスII』全ステージ公開！



STAGE1 人工太陽　STAGE2 エイリアン　STAGE3 結晶

ば縮むから、そのすきに通りぬけるようにしよう。

3の結晶ステージは、氷のような大小の結晶がウジャウジャいるので、パワーアップを必ずしておいて、結晶を破壊して道を切り開く。もしパワーアップしていない場合は、必要なとき以外は弾を撃たず、結晶をむやみに破壊しないように気をつけて、すき間をかいくぐっていくように進もう。

4の火山惑星ステージは、上下にある火山が溶岩のような岩を噴き出すので、それが出る前に撃って逃げるように。

5のリベンジ・オブ・モアイのステージは、モアイがところ狭しとたくさん立っている。そして、ドーナツのようなものを吐いて攻撃してくる。だから、モアイの死角をついて、ムリせずたおせるモアイだけを破壊する。で、地面から浮かんでくるホッピング・モアイは、一度プレイヤーを前に出しておいてモアイを誘導し、すぐに後ろに下がってねらい撃ちするのだ。

6の高速スクロールステージは、その

パワーメーターセレクトはこうだっ!!

ビデオゲームでは最初に下の4種類のなかから選ぶ

SPEED	MISSILE ミサイル	DOUBLE 前方とななめ上に弾が飛ぶ。	LASER レーザー	OPTION 最高4つまで
SPEED	SPREAD BOMB 広範囲に爆発する	TAILGUN 前方と後方に弾が飛ぶ	LASER	OPTION
SPEED	PHOTON TORPEDO 貫通力がある	DOUBLE	RIPPLE リップルレーザー	OPTION
SPEED	2 WAY 上下2方向に飛ぶ	TAILGUN	RIPPLE	OPTION

?

シールドのセレクト
右の2種類のなかから選ぶ

SHIELD 前方のみ耐久力が強い。10回まで	FORCE FIELD 全面シールドするが耐久力が弱い。3回まで

各ステージのボスの攻略法だって紹介しちゃうぞ!

STAGE1 フェニックス

これが吐く誘導弾を確実に破壊し、次に吐く青い弾をよけながら、頭をねらう。

STAGE2 ビッグ・アイ

最初右のカベにいて、卵を吐き出す。ほっておくとそれが後ろにたまるし、目玉も飛び出してくる。そうなる前にやっつける。

STAGE3 クリスタル・コア

2本出ている手が広がった瞬間を見のがさず、確実に遮蔽板をねらう。

STAGE4 デス・マークII

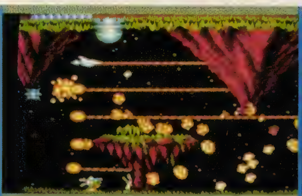
これは「サラマンダ」の5面のボスと同じ。向こうの攻撃の合間をぬって、やはり真ん中をねらおう。

STAGE6 ビッグ・モアイ

吐き出しているのはプチモアイで、このプチに追いこまれないようにして、ビッグのほうの口が開いたときねらって撃つ。

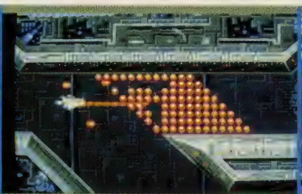
STAGE8 ビッグ・コア・マークII

上下のどちらかのコアをできるだけ早く破壊して、敵の攻撃力をダウンさせる。手のようなもので、コアを隠そうとするので手を広げたときがチャンス。

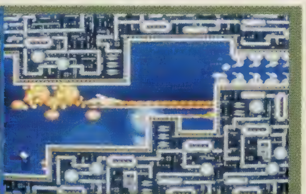


STAGE4 火山惑星

STAGE5 リベンジ・オブ・モアイ



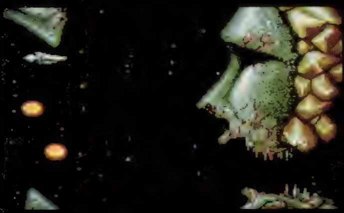
STAGE6 高速スクロール



STAGE7 ゴーファー艦内

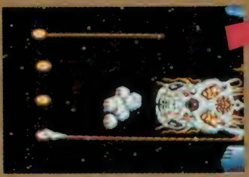
名のごとく、すごいスピードで画面がスクロールする面。攻略法といえるかどうかわかんないが、最低2段階はスピードアップしておいて、マップを頭にたたきこんで同じミスはしないように注意する。とにかく自分のルートを見つけることが大事。なにごとも努力だね。

7のゴーファー艦内ステージは、ボスのステージでもある。艦内では、突然前のカベがせばまるが、これもマップを覚えておけばだいじょうぶ（ほんとかね）。それに、最後にボスが6ぴきもたて続けに出るので、その前にザコキャラをバタバタとたくさんたおし、パワーアップしておこう。

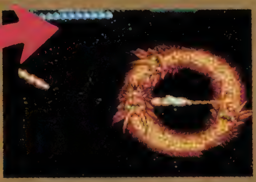


やったぞ、口を破壊したぞ。

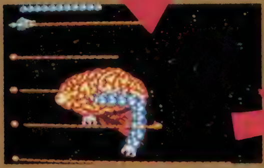
ボス1、ビッグ・コア。レーザーをさけながら、レーザーを発射した直後をねらって遮蔽板を破壊する。また、遮蔽板を破壊したときに発射される5方向弾に注意。



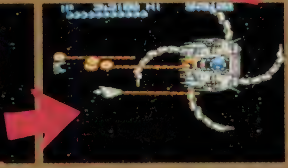
ボス4、ガウ。目を吐き出すので、これに注意し、口を攻撃する。それを破壊すると今度はレーザーを吐き出すので、またそれをかわしながら口をねらう。本体の目玉をねらうと2倍のダメージがあたえられる。



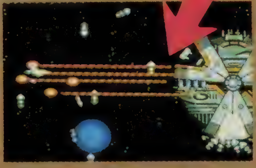
ボス5、サラマンダー。まわりでクルクル回転するので、自機を中心にして回転させるようにし、顔をねらう。最初1ぴきが登場し、それをたおすと3びき（写真）がまわりを囲む。



ボス2、ゴーレム。目をねらおう。とにかく腕に追いこまれないように注意すること。



ボス3、テトラン。腕と腕の間にうまく入って遮蔽板をねらう。左にずっといると身動きできなくなるので、右に逃げて誘導しておいてから、左にまわって攻撃する。遮蔽板破壊時の5方向弾に注意。



ボス6、カバード・コア。名前のとおり、コアをカバーしながら外枠が回転するので、コアが見えたら遮蔽板を撃つようにする。また、上下からはミサイルが降ってくるので、それを確実によけるようにしよう。

ステージ7は別名「ボスステージ」。やっつけても次々とボスが出現するのだ。

開閉する合間をぬけよう。

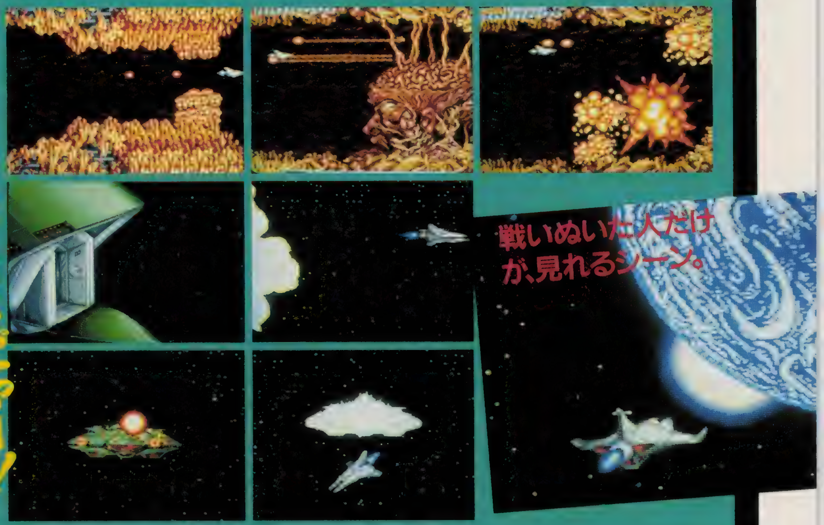
カニ形ロボット。指がカベからはなれる合間をぬって進め。

隠れ味が新登場!

今までの『グラディウス』では、オプションをつけても、死ぬとなくなるだけだったが、今回はユニークなキャラによって盗まれてしまうことがある。オプション・ハンターというのがそれで、せっかく最高4つのオプションを受けても、くわえて奪っていってしまうのだ。これは撃っても死なないので、たいへんやりにくい。だから、オプションをくわえられないように逃げまわるしかないんだよね。しかも、攻撃は休めないでだよ。

んで、コンティニューは3回までしかできないってんだから、と一にかく、大変なゲームだよ。ほんと。そのはずだよね、なんてったって〝全国のシューティング・フリークにこの作品を贈る〟といっている、これを作った「チーム・グラディウス」のメンバーは、製作後仮死状態に陥ったほど力を入れたんだからね。絶対フリークには挑戦してもらいたいと思う。また、そうじゃない人もこれを読んで、とりあえずがんばってみよー。

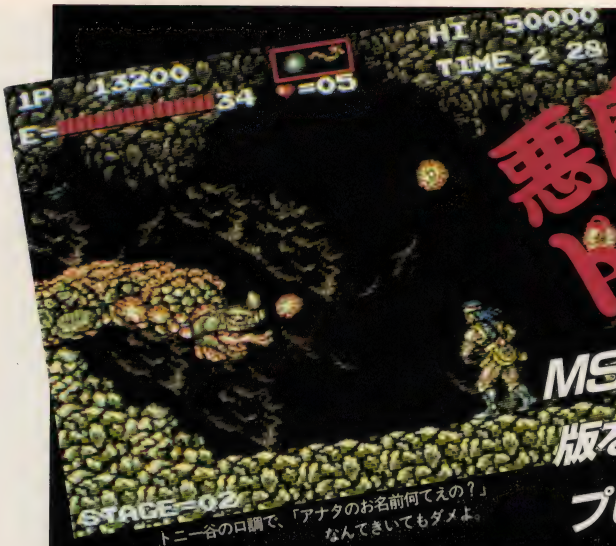
エンディングもドビャー!



戦いぬいた人だけが、見れるシーン。

いろいろしゃべる『グラディウスII』

DESTROY THEM ALL	ゲームスタート時
YOU SHALL NEVER RETURN ALIVE	エイリアンステージ入り口
I'LL BASH YOU DOWN	エイリアンボス
YOU SHALL BE CRASHED	結晶ボス
YOU CAN'T GO ANY FURTHER	モアイボス
SHOOT IT IN THE HEAD	頭をねらえ
SHOOT IT IN THE EYES	目をねらえ（ボスの弱点をいっている）
SHOOT IT IN THE MOUTH	口をねらえ（ボスの弱点をいっている）
DESTROY THE CORE	コアをねらえ（ボスの弱点をいっている）
I AM THE STRONGEST	ゴーファー登場時
I AM JUST A SMALL PORTION OF EMPIRE BACTERIAN	最後の捨てゼリフ



トニー谷の口調で、「アナタのお名前何てえの？」なんてきいてもダメよ。

悪魔城ドラキュラ

コナミ

MSX、ファミコン版をバージョンアップしたのが、コレ

ドラキュラをたおせ！

ご存じ『悪魔城ドラキュラ』。MSXやファミコンで、もう、知らない人はいないくらい有名なゲームだ。そのドラキュラが今度はビデオゲームになってゲーセンファンの前にお目見えした。

なぜドラキュラと戦わなきゃいけないか、それはストーリーで理解してもらおう。

100年前にドラキュラ伯爵の胸に杭を打つことに成功した、現在のハンガリー地方のある村。ここの教会では、村の男シモンと若く美しい女性セレナの結婚式がはなばなしく行われていた。そこへ、100年ぶりに目覚めたドラキュラが女の生き血を求めて舞い降り、一瞬のうちにセレナを奪っていってしまった。悲しんでなんかいられないシモンは、セレナを助けるべく悪魔城へとのりこんでいったのだった。

と、これでわかったよね。で、この悪魔城は一歩足を踏み入れると、異様なバケモノがウジャウジャ出現し、もう〝ホンダバシャバダバ〟になってしまう。ステージは全部で6つあって、まず、1ステージは、墓場だけあってゾンビが殺しても殺しても向かってきて、2ステージには、洞窟の川にすむ半魚人がトビャビューンなんて、体当たりしてくる。3ステージになんかなっちゃうと、ハーピーがキレイに攻撃してくる。ここまで戦ってみると、なんか、むかしのアドベンチャー映画『シンドバッドの大冒険』を思い出しちゃう。

こっちはどうやってその怪物に対抗するかというと、ある敵をたおすと現れ、画面の真上に表示されるムチや鉄球、剣などの武器とタイマツやダイナマイト、ブーメラン、タイマー、十字架などのボスキャラによくきくアイテムで戦うのだ。最後の十字架は、対ドラキュラ用だね。

そのあとのステージはなにがなんだかわからないのが現れる。これはやっぱ、実際にやってみてキモがってほしいと思う。そうそう、もちろん、これはコンティニュー機能がついてっから、ゲーム中にコインを入れるとパワーが一定量ふえて、ゲーム終了後コインを入れると3回まで続けられる。キモイのが好きで、悔しくなるゲームが好きならばぜひやってチョ。まんず、これはおもしろいから。

ヘリとジープで地空両方から攻撃

テクモ

SILK WORM

シルク

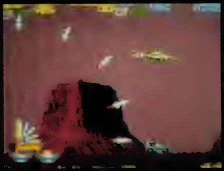
1台2役のシューティングゲームだ!!

ラウンド1。序の口だもんね。

ラウンド8。ロボットの頭が飛んでくる。

ラウンド2。ヘリが連凧のようになって来る。

ラウンド9。子ヘリを産み落とす親ヘリ。



ラウンド3。いきなり後方に現れる。

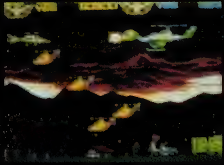
ラウンド10。戦車が落下傘で降りてくる。

ラウンド4。夕焼けのグランドキャニオン。

ラウンド11。敵基地内。敵キャラ総集編。

ラウンド5。きゅうすが飛んでる。

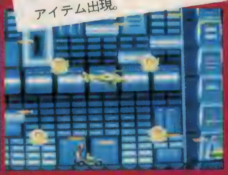
ラウンド6。青い海、青い空。私はダレ。



ラウンド7。くるんまがいちばんすきな面。

ツイン・アイテム。ツイン攻撃ができる。

ターボ+連射アイテム。スピード・アップと連射ができる。



スネークヘッドを撃つとアイテム出現。

ボーナス・アイテム。このように4つ出すこともできるが、通常は2つ。

ロックス。自機につけると無敵で、撃てば画面上の敵を一掃できる。

どうかねひとつ

ステージ構成は見てて飽きないように季節感バッチリ!

——西暦199×年、人類はついに長年の夢であった"MH-C2"を完成させた。が、あまりに完全すぎたため、逆に地球を征服しようと、"MH-C2"は全世界のネットワークを押さえ、すべての兵器をコントロールし、人類に攻撃をしかけてきた——。さあ、その頭脳を破壊するため、最新鋭ジェットヘリ"G-コブラ"と重武装ジープ"B-パンサー"に乗りこみ、地球を救うのだ!

と、いうのがこのゲームのストーリー。うーん、なかなかやる気を起こさせるでないかえ? こりゃもう、挑戦とばかりにくるんまはトライしたのだった。

んーで、やってみていちばんウレシかったのが、ヘリとジープの両方で遊べるってことだね。地べたを走るのに飽きたら空を飛び、攻撃。これだね。もちろん、2人でも遊べるから協力して、とにかく最後まで行くなんてのもできておもしろい。

全部で12ラウンドあるこのゲームは、1〜10ラウンドまでは、地球の美しさがバック。だから、アルプスの山々あり、パルテノン神殿っぽいのあり、グランドキャニオンあり、山の夕焼けあり、っとすんごくきれい。見ていて飽きないのだ。ラウンド11は、敵基地。いかにも基地といった背景をバックに最終目的の"MH-C2"が待っている。最後の12ラウンドはやってみてのお楽しみである。

肝心の敵なのだが、突然、画面右からすごいスピードで飛んできて、撃ってもやっつけられない、ソ連のミサイル"シルクワーム"(ゲームのタイトルはこれからとった)や、魚の形をした戦闘ヘリ、合体する鳥のような戦闘機、鉄人28号みた

ラウンド5ではこんなのが。

でも、ヘリは上、ジープは下を撃てば行ける。

いなロボット、トムキャットのような戦闘機が出現する。みんなラウンドを増すごとに数がふえ、へたすると画面は敵だらけになっちゃうのだ。

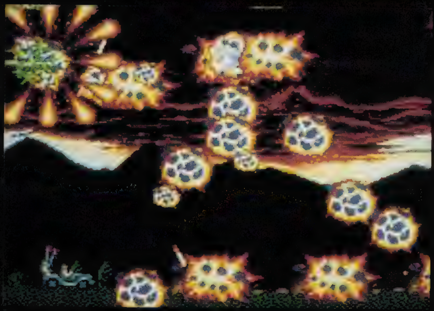
こうなったら、通常装備されているこちらの攻撃だけじゃ間に合わない。じゃ、どうやって対抗したらいいのか。いっちゃん簡単なのが、ロックスという、地雷を破壊すると出現するキラキラしたキャラをとることにより、数秒間無敵になって敵に突っこむ。このロックスはどんどん撃っていると、爆発して画面上の敵を破壊してくれる。さらに、お助けアイテムがあるからだいじょうビ。先の敵、合体キャラをやっつけると別のアイテムが登場することになってて、1回やっつけると自機の攻撃がツイン砲になる「ツインアイテム」が出現。ツインのまま、またやっつけると「ターボ+連射アイテム」が出現する。これは自機のスピードがアップし連射できるようになる。さらに、両方持ってまたやっつけると、ボーナス1万点がもらえる「ボーナスアイテム」が出現する。でも、これは合計16回取れば、スーパーパワーアップとなりずっと使えるのだ。もひとつついでに隠れアイテムもあるんだけど、それは写真で紹介しているので、そっちを参考にしてね。

最近では、ないとケチだと思われるコンティニュー機能だが、これは7ラウンドまで無限にできて、それ以降は、死ぬとたとえ11ラウンドまで進んでいても、7ラウンドからしかコンティニューできない。でも、コツを覚えてやればそんなのは苦じゃないので、2人だったらだいたい1時間以内に最終面までいけるハズ。ストレスがたまっていたり、おもしろくないことがあったときなんかは、ムキーッとばかりにこれをやると、なかなかスッキリできそうだぞ。

そこで今月の標語をひとつ。「ストレス解消マシーン『シルクワーム』で、キミもヘルシーなゲーセン少年になれ!」と(なんなんだあ?)。どうも失礼しやした!

隠れアイテムの出し方

ラウンド5のこの銅像の頭の部分を撃っていると、出る。とれば10万点のボーナスとスーパーパワーアップ。16個アイテムをとったのと同じ状態になる。

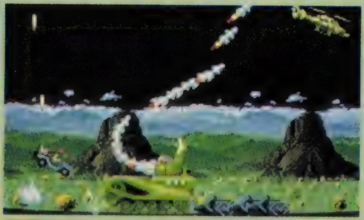


画面上の敵を一掃。

敵キャラ

シルクワーム。やっつけられないので、よけるだけ。

魚ヘリ。4方向から挟み撃ちしてくることもある。



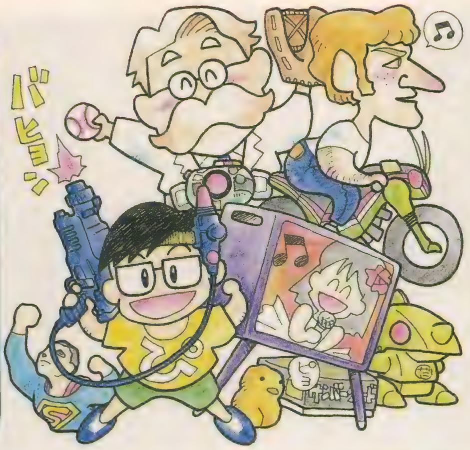
ボスキャラ。マッターホルン。時間がたつとこんな攻撃をしてくる。

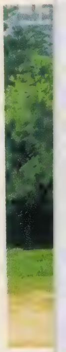
リンクと呼ばれる。ホーミングミサイルを連続して放つ。

拡大版!

ANIMATION VIDEO ドクトル・グッチーの 今月のこれがイチバン

もう5月! 新しいクラスや学校はどうかのォ!?
今回はナント、4ページのスーパーワイド版じゃ!!
いつものアニメ情報のほか、アイドル情報も満載!!
新キャラクターも登場。プレゼントもあるぞ〜〜〜い。





堂々完成!! 機動警察パトレイバー

近未来の東京を舞台にした、若き警官たちのイキなドラマ!! ロボットパトカー、パトレイバーが、画面せましと大活躍だ!

(本文中、ドクトル・グッチーはG、アシスタントのヒロシ君はHと略します)

G/以前からお知らせしておった、オリジナルビデオアニメ『機動警察パトレイバー』がついに完成したぞ!

H/え!? あの「週刊少年サンデー」で連載中の?

G/うむ。すでに発売中の第1巻は、ナント4800円の超低価格!!

H/もともとこのパトレイバー、全6巻のシリーズなんですよね!?

G/うむ。以後2巻目が6月25日に。3巻目が7月25日。4巻目9月25日。5巻目、6巻目は、それぞれ11月12月に発売され〜〜〜るのじゃ! いわば、読み切り連載ビデオっちゅう、世界初の試みなのじゃよ。

H/内容は、近未来のロボットポリス・アクションですよネ?

G/いや、監督の押井守さんは(映画の『うる星やつら』2の監督)、生活感のある、人間くさい軽妙なドラマを作りたいといっておられるそうじゃ。

H/と、いいますと……?

G/バカ者!! つまり、ガチガチのSFでない、コメディーまじりの作品にするということじゃ!!

H/そんな怒んなくてもォ〜〜〜。

G/ともかく、だれが見ても十二分に楽しめる作品なのじゃ! 4800円という低価格も売り物じゃ。

H/全6巻とも、その値段で?

G/いや、それはまだ未定じゃ。ただ、1巻の売れ行きしだいでは、全巻4800円にする! とネットワークさんは豪語しておるぞ。イヨッ!! 太っ腹!

H/これなら、お小づかいでも買えますネ!

G/そしてその内容じゃが!

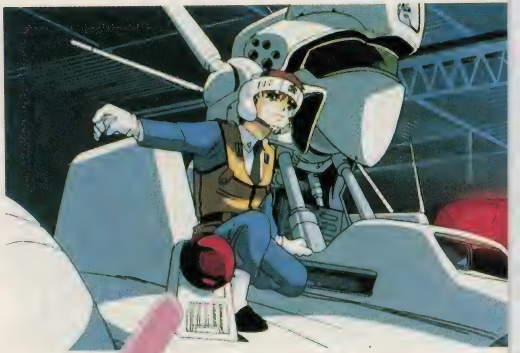
H/先生、そういわれると思って、キャラクター紹介とストーリー紹介を用意しておきました。

G/オオッ! さすが連載半年もたつと、手順がわかってきたの!!

H/エヘヘ!

G/ではキャラクター紹介から、GO!!

(ネットワークより。1巻目好評発売中。カラー30分、定価4800円。2巻目は6月25日発売予定)



野明のレイバーの愛称は、"アルフォンス"

パトレイバー隊 キャラクターファイル

作業用ロボット"レイバー"が、犯罪に使われだして数年。事態を重く見た警視庁は、パトロールレイバー小隊を設立。そのメンバーは、若き新入警官たちで構成……されてしまった!

ヒロイン、泉野明(いずみ・のあ)。パトレイバーを恋人のように愛する18歳。

整備主任の榊清太郎。レイバー隊の、影の実力者といわれている。ガンコな職人肌。

ヒーローらしいが、イマイチ活躍できない篠原遊馬。野明とコンビを組む。

第2小隊隊長、後藤喜一。なにごとにも動じない、ヘンなオジさん。

南雲しのぶ。後藤の補佐役……とでもいう存在。頭の切れるキャリアウーマン。

1話
「第2小隊出動せよ！」誌上フィルムストーリー

③ところが、犯罪レイバーが上野に出現！
⑥しかし！やるときゃやります、レイバー隊!!

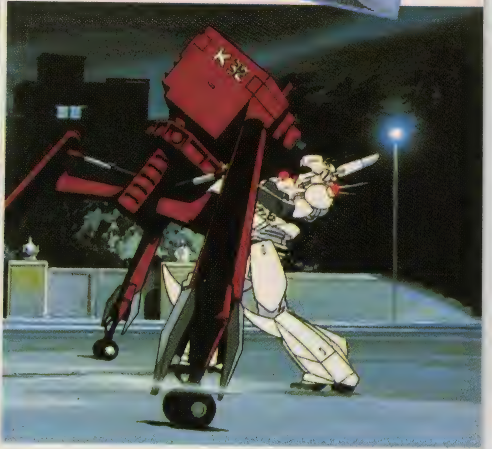
④仕方なく、輸送途中のレイバーを強引に出動させる。

①第2小隊に集まったメンバーは、全員右も左もわからぬ新入生！

②新型レイバー到着まで、草むしりをするハメに……。

今回の第1話は、5人の新米警官の初仕事を描く。見どころは、渋滞した通路で出撃する新型レイバーの勇姿！今までにない、リアルロボットだ!!

⑤ところが操作をあやまり……このザマ！どーする？



今回の作品は、昭和53年放映の、『エースをねらえ！2』の直接の続編になるそうだ。

あの名作が帰ってきた エースをねらえ！

岡ひろみが走る、とぶ、打つ!! 1人の少女の成長を描く、テニスアニメの決定版!!

H／「エースをねらえ！」って、かつて2回テレビアニメになった、あの!?
G／くわしいの。うむ、山本鈴美香原作の、熱血テニスマンガじゃ。
H／ボク、大ファンだったんですよ！
G／そんな人のために、今回テレビで描かれなかった後半部分がアニメ化されるのじゃ!! しかもスタッフは、テレビシリーズと同様に、監督・出崎統、作画監督・杉野昭夫の名コンビなのじゃよ！
H／こいつは……、ファンならば号泣してしまいます！ ボロボロ……!!
G／6月25日発売予定の第1巻では、約30分のエピソードが3本入っておる。これは、主人公、岡ひろみのコーチ、宗方が死ぬまでのエピソードじゃ。
H／ファンなら絶対に買いですね！
G／うむ。2巻目3巻目も、パトレイバー同様順次発売していくそうじゃ。
H／さすがァ、バンダイさん。ファンの心理をつかんでますね！
（バンダイより。6月25日発売予定。定価・分数未定）

全部で6巻、発売されるそうだ。

キャラクターすべてがかわいい！

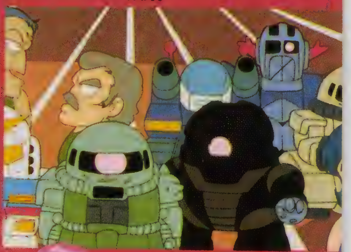
あの名作がこうなった!!
機動戦士SDガンダム

ファミコンも大好評！ ユカイなガンダム一家、ここに総登場だ〜〜〜！

SD版のアムロです。

G／この春公開された劇場版も好評のガンダムが2等身キャラで登場！
H／うひゃ――！ かわピー!!
G／この「SDガンダム」のSDとは、スーパーデフォルメのこと。もともと自動販売機の消しゴム人形（ガチャポンってヤツです）のキャラなのだ。
H／それが今回、ファンの熱い要望によりビデオアニメ化……というわけですね。
G／うむ。今回は「ガンダム大地に立てるか!?」、「ジオンホテルの脅威？ ガンダム・ペンション破壊命令!!」、「SDオリンピック!! スタジアム、笑いに染めて」の3本立て。デフォルメされたキャラクター総出演！ しかも声優さんもテレビとおりという超ゴーカ版なのじゃ!!
H／また最近、ガンダムも人気を再びもりあげているし……。
G／さすがにガンダムは、不滅の作品じゃのォ！
（バンダイより。5月25日発売。カラー30分、7800円）

モビルスーツも2頭身。



声優さんもテレビと同じ！

かわいいガンダム登場 ファンは必見だ!!

ちょっぴりHな SFアドベンチャー！スターヴァージン

お色気もチョッピリきかした、刺激たっぷりのドタバタSFムービー!!

G／自主製作映画からデビューした、大桃一郎監督の最新作が、これじゃ！ なんと製作は、天下のポニーキャニオン。アイドル黒木永子主演の、痛快特撮アクションじゃよ！
H／ストーリーは、宇宙の女子高生エイコが、さまざまな惑星で大冒険！ というものだそうですね？
G／そのとおり!! しかしまァ、カエル形のモンスターやロボット魔神など、出るわ出るわ！ もちろん、個性豊かなメカも各種登場!!
(ポニーキャニオンより。6月21日発売。60分、9,800円)
ミスター・ロバート（以下R）／ハ～イ！グッチーというのは、ダレですか!?
G／キ、君は……もしや!?
R／そうデス！ アメリカ帰りのアイドル博士!! ウワサのロバートでエス！

戦闘ロボット、通天閣1号！

エイコの最大の敵となるのは、悪の科学者アラシヤマ大佐！

ミスター・ロバートの アイドル大百科

R／どーデス？
G／うーむ、よく調べたのぅ!! ただ者ではないな、おヌシ!!
R／満里奈チャンは、名実ともに美少女デ、今後の活躍が期待されてマ～～ス。とくにこの3月発売のベストアルバム〝DIARY〟は、日記帳つきの、ゴーカ版デース。
G／くわしい……。ライバル出現じゃ!!
(すべてのレコードは、EPIC・ソニーより好評発売!!)

データ1 渡辺満里奈

じつは今世紀最大の美少女では!? 17歳の満里奈ちゃん。人気最高！

G／君は何のために日本へ!?
R／ニッポンの、カワイ子ちゃんを探すためデ～～ス。まずその第1弾！ 渡辺満里奈ちゃんを紹介しマース!!
●渡辺満里奈（本名同じ）。昭和45年11月18日生まれ。B型。
●昭和61年3月27日、「夕やけニャンニャン」〝アイドルを探せ！〟コーナーで合格。会員番号36番として活躍。同年10月8日、「深呼吸して」でEPIC・ソニーからソロデビュー。62年1月1日に2曲目「ホワイトラビットからのメッセージ」をリリース。以後、4枚のアルバム（1枚はベスト盤）と4枚のシングルを発売。今年の3月からは、初の全国ツアーも行った。
●ニューシングルは6月に発売予定。ジャケットの大部分は、大川直人の撮影によるじつにオシャレなものに仕上がっており、ファンの評価も高い。全国ツアーのようすは、ビデオ化される予定もアリ。
●作曲に、山川恵津子、大江千里、種とも子、鈴木さえ子、飛鳥涼など、実力あるスタッフを起用している。ほかのアイドルとは一線を画した音楽作りなのだ。

まさに美少女。17歳デス。

掲載した写真は、〝DIARY〟からのもの。

どんな服装も髪型も、似合うのデス！

データ2 うしろ髪ひかれ隊

あっこ、し〜ちゃん、マッキーの3人組! 究極のアイドル部隊だぜ!!

生稲晃子だよん! 工藤静香ちゃん。 斉藤満喜子です。

R/うしろ髪(がみ)ひかれ隊は、うしろ指さされ組に続いて結成された、元おニャン子クラブの3人組デ〜〜ス。3人のデータは、右のカコミの中を参考にしてくださ〜〜い。

●結成は、昭和62年4月。デビューは同年5月7日発売の「時の河を越えて」。以後2枚のアルバムと、4枚のシングルを発売。最新作の「御期待下さい」は「ひらけポンキッキ」(フジテレビ系)の主題歌として使われる。ほかの4曲は、「ハイスクール!奇面組」と「ついでにとんちんかん」の主題歌に使われている。知ってるヨネ?

●メンバーの1人工藤静香は、去年9月、「禁断のテレパシー」でソロデビュー。以後1枚のアルバム、2枚のシングルを発売。工藤静香に続き、生稲晃子(いくいなあきこ)(ローソンのCFにも出演してた)も5月25日「麦わら帽子(ぼうし)でダンス」でソロデビュー。もちろん、うしろ髪(がみ)の活動は今後も続いていくのでご安心を。

●曲は、ノリやすいディスコふうの曲が大部分をしめる。作曲は、大半が後藤次利。

R/ビデオも売れ行き好調、3月には写真集も出て、快進撃中デ〜〜ス!

(レコード、ビデオは、ポニーキャニオンより好評発売中!!)

●生稲晃子(本名同じ)。昭和43年4月28日生まれ。B型。昭和61年6月、おニャン子クラブ会員番号40番としてデビュー。

●工藤静香(本名同じ)。昭和45年4月14日生まれ。B型。昭和61年5月、会員番号38番としてデビュー。

●斉藤満喜子(本名同じ)。昭和45年9月19日生まれ。A型。昭和61年9月、会員番号42番としてデビュー。

←このビデオは、うしろ髪の1st ビデオ「MADE IN HAWAII」。ハワイで撮影した、ゴーカ版。水着もあるヨン♪(ポニーキャニオンより発売中。50分。7800円)

データ3 高井麻巳子

ステキなお嬢サマです!

R/ハ〜イ! 高井麻巳子ちゃんは、もともと、岩井由紀子ちゃん(ゆうゆ)と2人で、昭和60年10月5日に、うしろ指さされ組として「うしろ指さされ組」でデビューしたのデス。

●昭和41年12月28日生まれ。本名同じ。O型。

●昭和61年6月25日「シンデレラたちへの伝言」でソロデビュー。以後3枚のアルバム。シングル7枚。ビデオ2本を発売。最新作は4月6日発売された「木洩(こも)れ陽(び)のシーズン」。

●4月からはファンクラブも設立。問い合わせはオフステーション(03-402-8395)まで。近日中に、4枚目のアルバムを発売する予定もあるとか。

●写真集「それいゆ」は、扶桑社(ふそう)より好評発売中。

R/アイドルとしてだけでなく、役者としても高く評価されている麻巳子ちゃん。今後の活躍(かつやく)が期待できマ〜〜ス!

G/うーむ、とうとうワシにもライバル出現というワケか……。ロバート!

H/がんばってください! 博士!

(レコード、ビデオソフト、すべてポニーキャニオンより好評発売中!)

おっとりタイプの高井さん♡

ドクトル・グッチーの アニメ情報局

問題のテレカ。

今月も、新作情報めじろ押し!

●エースをねらえとトップガンを、足して2で割ったようなスポ根ロボットアニメ「トップをねらえ!」が製作開始! バンダイより、今秋発売予定。

●好評につき、「ガルフォース3」が11月に発売決定! SVIより。

●さて、この夏公開予定の劇場用アニメ大作「アキラ」(東宝系)の公式ファンクラブが、第2期会員を募集中! 入会者は、ホログラフィーテレホンカードや、IDカード型会員証がもれなくもらえ、毎月豪華な会報が届けられる。会期は来年の春まで。入会金+会費は、ナント3000円という安さ!! くわしくは、アキラFC事務局(☎03-202-4493)マデ!!

●さらに、特典のホログラフィーテレホンカードを、5名の方にプレゼント! ほしい人は、はがきに"これからこのページでどんなものをとりあげてほしいか"を書いて、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル 新企画社 POPCOM編集部 ドクトルグッチー係まで。締め切りは5月31日(消印有効)。

MOVIE woo〜 J.D.の

映画にもいろいろある

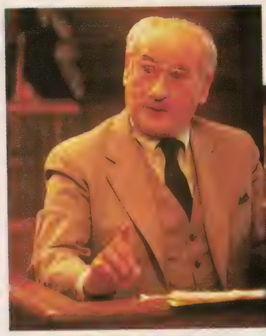
ゴールデンウイークはいかがお過ごしだったかな？J.D.はたぶんぼーっと過ごしてたってことになるんだろうなーって思う。GWのおかげで、締め切りが10日も早まって、もうヒローコンバイなのである。

バーブラ。いつ見ても魅力的である。

正常とは？　異常とは何か？をするどくえぐるのである

NUTS
ナッツ

マーティン・リット監督
ワーナーブラザーズ作品　5月中旬公開予定



脇もベテランで固めてる。

お父さんとお母さん。

闘うバーブラなのである。

バーブラ・ストライサンドである。この人きれいなんだか、そうじゃないんだかよくわからない顔してる。J.D.がもっと若くて大学生だったころ、『スター誕生』とかで大ヒットしてたりして、レコードでもすごい活躍ぶりで、アメリカ人ってこういう顔を好きなんだなー、とか漠然と思っていた。1942年生まれだから、現在46歳。いま見ると、やはり大人ウケする女優なのだなー、と思うしだい。存在感があるというか。人間性とか、そういった内からにじみ出るものが、彼女の魅力であり、そこから、セクシーという印象すら生まれてくるものだなー、と。

この映画は、彼女自身がプロデュースをてがけた社会派っぽい法廷ドラマである。

バーブラのクローディア・ドレイパーは、良家の娘として育ったが、あるいまわしい事件をきっかけにコール・ガールに身を落とすが、ある日、客の暴力に耐えかねて、偶発的に殺人を犯す。それまで、いわば人生を捨てて生きてきた彼女だが、この事件をきっかけに、社会に真正面から立ち向かう気になった。だが周囲は、裁判を受けるよりも精神病であったことにしろとすすめる。家族がつけた一流弁護士を断り、官選弁護士１人を味方にした、クローディアの「社会」との闘いが始まる。共演に、リチャード・ドレイファス、カール・マルデン、など。アメリカでも日本でも、周囲から精神病と決めつけられた正常者が多いというが、こわい話である。

FRANTIC
フランティック

ロマン・ポランスキー監督　6月公開予定

ハリソン・フォードとポランスキーのとり合わせがなかなかなのである

いつ見ても、どんなかっこうしても、きまる人ですな。

新人のエマニュエル・セイナー。

パリは、秘密の都？

ポランスキーらしいショット。

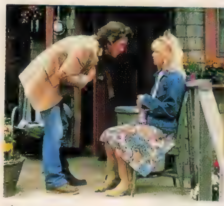
現在のアメリカで、C.イーストウッド、エディー・マーフィーらとギャラNo.１を競うハリソン・フォード、ひさびさの主演作。彼は、『インディー・ジョーンズ』のようなマンガチックなヒーローものには、いやけがさしたらしく、『刑事ジョン・ブック』や『モスキート・コースト』と、わりと堅めの映画に選んで出ていたが、これはスーパーヒーローではないものの、巻きこまれ型のミステリーロマンである。監督は、『チャイナ・タウン』、『ローズマリーの赤ちゃん』のロマン・ポランスキー、音楽はエンリオ・モリコーネが担当している。パリの街に広がる暗黒のにおい。雰囲気満点のサスペンスなのである。

OVER BOARD
潮風のいたずら

ゲイリー・マーシャル監督
MGM映画UIP配給　5月中旬公開予定

ゴールディー・ホーンの最新作！　また若返ってる

チキンってどうやって料理するの?



名コンビ。

いつしか愛が……。

というわけなのだ。

ゴルディー・ホーンである。『ファール・プレイ』、『プライベート・ベンジャミン』、『アメリカ万才！』などの作品があって、年を感じさせない「かわいい」コメディエンヌである。近作の『ワイルド・キャッツ』では、ちょい老けたかな、と思わせたが、2年後のこの作品では、また若返っている。おそろしいことではある。ゴルディー扮するジョアナは超大金持ち婦人。わがまま放題の性格ブス。ジョアナの船で、ある地方の港に停泊したさい、地元の大工に仕事をたのむが、彼女はこの仕事が気に入らず、金も払わないうえにその大工、ディーンを海に突き落とす。ひょんなことから記憶を失ったジョアナに、ディーンは仕返しにとばかり、「君はぼくの妻だ」とうそをつき、悪ガキがごった返す自宅に連れ帰る。ディーンは子ども3人をかかえたやもめ暮らしだったのだ。それから……。ディーン役に、実生活でもゴルディーのパートナーである、カート・ラッセル。

THE SERPENT AND RAINBOW
ゾンビ伝説

ウェス・クレーブン監督
パラマウント映画
UIP配給
5月中旬公開予定

現代の秘境！　ハイチが舞台のニュータイプ宗教＋ゾンビホラーなのである！

こわー。

トントンマクートって知ってた？　以前新聞の見出しで見て、パンダみたいだなとかって笑ってしまったが、これがおそるべきハイチ独裁政権を支える秘密警察というか私兵みたいなやつで、いっきに何十人もの民間人を虐殺しても、何の責任も追及されない、というおそるべき組織。この映画は、ハイチのそういった国情と、ブードゥー教、それから問題の生きた人間をゾンビ化するというおそるべき薬がうず巻いて、もうすごい勢いなのである。白魔術あり、呪いあり、科学あり、政治ありでもう、大さわぎ。『モナ・リザ』のキャシー・タイソンが出てる。この人は大好きである。監督のウェス・クレーブンは、ご存じ『エルム街の悪夢』の人である。ホラー好きの人には、おすすめ。

キャシー・タイソン。

どうにかしてーっ！

DRAGNET
ドラグネット

トム・マンキウィッツ監督
ユニバーサル映画　UIP配給
5月中旬公開予定

硬派と軟派のおかしな刑事2人組なのだっ！

いけにえの儀式！

ふむ……。

見よ、このショートカット。

つかまりパターン。

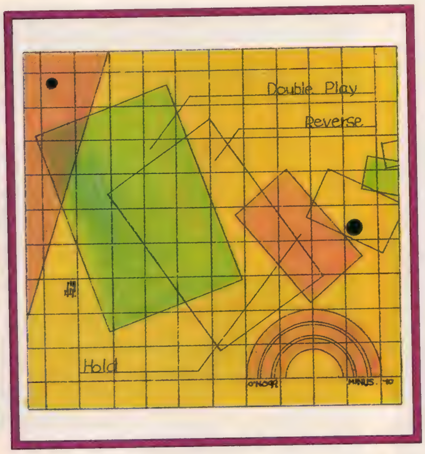
『スプラッシュ』のトム・ハンクスと、『ゴースト・バスターズ』のダン・エイクロイドの共演で、昨年夏アメリカで中ヒットした映画だ。このとり合わせなら、大々ヒットになってもよかったのでは、と思うが、残念なことではある。

硬派のダン・エイクロイドと軟派のトム・ハンクスのコンビが難事件を解決するという刑事ものである。『ドラグネット』というのは、1949年からアメリカのラジオ局NBCの番組として始まったものなのだそうだ。そのころは、というか、オリジナルは、シリアスなものだったそうだが、この映画は純然たる喜劇。トム・マンキウィッツは、これが監督デビュー。

パソコンだけがゲームじゃない

THE GAME MUSEUM

アメリカン・NO.1・カードゲーム・「ウノ」。その新しいファミリーが、「SKIP-BO」と、「O'NO99」だ。ちょっぴりニュータイプのカードゲームを、今月は特集で紹介しちゃおう。



カードゲーム特集!!「ウノ」の新しいファミリー。

アメリカ生まれの人気ゲーム。ようこそ、「UNO」の仲間たち

ペアで勝負! うまくいくかな

SKIP-BO

スキップボー

パートナーと協力して、とにかくカードを早くなくそう。パートナーのカードも、利用OK。ちょっぴり新感覚なカードゲーム。

チームプレイなのである

アメリカで人気No.1のカードゲームといえば、おなじみの「ウノ」。「ゲーム・ミュージアム」では、去年の10月号でも紹介したけれど、アメリカだけでなく、ヨーロッパや日本でも人気のゲーム。なんでも、最近はカードゲームがひそかなブームで、「ウノ」も去年あたりから、以前にもましてセールスが好調なんだって。メデタイ話ですね。

この「ウノ」は、インターナショナル・ゲームズ社という会社がつくっているのだけど、もちろん「ウノ」だけでなく、ほかにもいろんなタイプのゲームがある。そのなかのいくつかが、去年の暮れから日本の代理店「トミー」より発売中。というわけで、今月は「ウノ」ファミリーのゲーム特集なんだ。

まずは「SKIP-BO」(スキップ ボー)。このゲームは、2人でペアを組んでプレイ

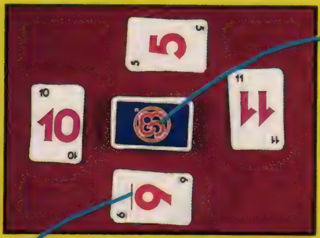
カードは、1~12までの数字カードと、オールマイティーのスキップボーカードの2種類。枚数は、全部で162枚!

する、というのが特徴。新しいタイプのカードゲームかな。

ゲームの目的は、最初に配られた10枚のカード、ストックパイルというんだけど、これを早くなくしたペアが勝ちとなる。カードには、1から12までの数字カードと、いつでも使えるオールマイティーのスキップボーカードがあって、これらを、1から数字の順に真ん中の山札(ドローパイル)のまわりにあるビルディングパイルに出していく、というのが基本のルール。

ただし、配られるストックパイルは、

International Games/トミー 1,200円



ドローパイル

ビルディングパイル。1から順にカードを捨てていくところ。4カ所まで置ける。

ディスカードパイル。ここのカードも、ビルディングパイルに出せる。これも4カ所まで。

ストックパイル。1枚だけ表にしておく。これをなくすのが、ゲームの目的。

スキップボーカードを、ディスカードパイルに置くと、ペアの相手も使えるから、これはなかなかいい作戦だ。

手前と向こう側のペアのストックパイルがなくなって、勝負あり！　1ラウンド終了。

開始直後。まず、1のカードをビルディングパイルに置いて……。

スキップボーカードは、いつでも出せる。

中盤戦だよーん。

いちばん上のカードだけ表にして伏せておくから、相手はもちろん、自分だってどのカードがあるのかわからない。しかも、出せるのはその上にあるカードだけだから、これだけだと何回やったってゲームは先に進まない。

というわけで、各プレイヤーは、自分の順番のとき、最初は5枚、次からは手持ちが5枚になるよう、ドローパイルからカードを引く。この手持ちのカードとストックパイルのカードをうまく組み合わせて、数字の順にカードを出していけばいいわけだ。しかも、1回のプレイで何枚カードを出したっていい。

また、そのほかストックパイルの横にディスカードパイルというものがあって、ここにあるカードもビルディングパイルに出すことができる。このディスカードパイルは、各プレイヤーが自分の順番の終わりに、手持ちのカードの中から1つ出しておくもの。自分のところには、4カ所まで置ける。で、じつはここが重要なポイントになるのだけど、「スキップ・ボー」には、カードをビルディングパイルに出すとき、パートナーのストックパイルやディスカードパイルも使っていい、というルールがあるのだ。したがって、ここにはできるだけ自分とパートナーに有利なカードを置いておくのがカギ。この場合、有利というのは、自分たちのストックパイルのカードを出すため、ということだけどね。そのため、ここにスキップボーカードを置くのは、けっこういい作戦だったりするのだ。

「7は出せるけど……」。でも、手持ちのカードをなくしても、しょうがないし。

あくまでも、ストックパイルをなくすのが目的だから、それが出せなければ、ディスカードパイルや手持ちのカードを出したところで、たいした意味はない。感覚的には、手持ちのカードはできるだけ出したい、というのがふつうのカードゲームの心理だけど、ここではそれは通用しない。出さなければ相手のジャマもできるしね。というわけで、最初はとまどうかもしれないけど、けっこうイケル、新感覚のカードゲームなのだよ。◎。

おまけ

祝！　プロ野球開幕、というわけで、ホビージャパン社のシミュレーションゲーム「ペナントレース」の88年版が出た。選手カードは、87年のデータをもとに新しくなっている。今年のシーズンを制するのは、はたしてどのチームか？

ホビージャパン社　4,300円

スリリングなラストに、
思わず興奮！

O'NO99

オーノー99

99を最初にこえるのは、はたしてだれ？ デンジャラスゾーンに向けてまっしぐら。手に汗握るスリリングな展開のカードゲーム。

DOKIDOKIさせて

で、お次が「O'NO 99」だ。じつは、トミーが日本語バージョンを発売したのは、つい最近のことなんだけど、その前に東急ハンズがアメリカ版を輸入していた時期がある。で、この上にある写真の左側のパッケージが、そのアメリカ版というか英語版なのだけど、今気がついたらパッケージが縦になっているんですね（写真、よーく参照)。ま、関係ないけどね。ちなみに「O'NO 99」は、「ウノ」の仲間だから「オノ」と読むと思っていたら、そうじゃなくて「オーノー99（ナインティー・ナイン)」と読むのだそうだ。でも、なんというか、シャレてる気がする。

ルールは、というと、これはカードを1枚ずつ順に場に出していって、そのカードの数字の合計が99以上にならないようにするゲーム。当然、99にしてしまったプレイヤーが「負け！」になるわけだ。

カードは、まず各プレイヤーに4枚ずつ配られる。そして、配られたカードの中から1枚選んで場に出していく。そのとき、自分の出したカードと、それまでに場にあったカードとの合計——たとえば、出したカードが8で、場に今まであったカードの合計が17とすると25——を声を出していっていくのは、このゲームを進めるうえでは、（あたりまえだけど）わりと重要なこと。で、カードを出したら、1枚カードを引いて、自分のカードは、いつも4枚になるようにしておく。

数字カードは、2～10まで

特殊カード4つと、悪魔？の「O' NOカード」(右)

カードは、数字のカードが2から10まで。したがって、始まってしばらくは、静かにゲームが進む。だいたい、合計が70くらいまでがそうで、とくにドラマのないままゲームは進行していくのである。しかし80をこすと、コトは一転する。そう、自分は99以上にならないように、そして、相手には99をこさせるように、いろんなカケヒキをしつつ、カードを出していくのである。したがって、合計が80になるまでは、たんなるプロローグにしかすぎない。80をこえて99に至るまでの、ほんの短い数字の合計の上下のなかに、このゲームのスリルに満ちたおもしろさがあるのである。

また、この手のカードゲームのつねとして、ゲームの進行をさらにもりあげる特殊(とくしゅ)なカードがあるわけだが、「O'NO 99」では、4タイプ。それには、

ホールド　その場の合計を次のプレイヤーにパスする。

リバース　順番を逆に。合計はそのまま。

ダブルプレイ　合計はそのままで、次のプレイヤーに2枚のカードを出させる、とんでもないカード。ホールドカードを出せば、その次のプレイヤーがダブルプレイに。リバースカードで、ダブルプレイをもとに返せる。

といった、人をおとしいれるカードと、

マイナス10（テン）　合計から10マイナスできる。

という、起死回生のカードもある。あと「O'NO 99」という、場には出せないカードもあって、こんなのが手もとに来ると、それだけ出せるカードが少なくなる。しかも4枚そろうとそれでアウト、というはた迷惑(めいわく)なカードなのだ、コレは。

始まりと終盤(しゅうばん)のもりあがりに、これほど落差があるゲームもめずらしい。初めはタイクツかもしれないが、でも徐々(じょじょ)に、そして一気に高まる緊張感(きんちょう)。ラストの攻防(こうぼう)には、思わずドキドキしてしまったりする。それだけに、シンプルにノレるゲームなのだ。☆。

カードを順々に、足して99にならないように出していくのだ。

奥野かるた店のお知らせコーナー

このコーナーのゲームの問い合わせ、あるいは注文などは、毎度おなじみの「奥野かるた店」まで。通信販売もOKです。

〒101　東京都千代田区神田神保町
2-26
TEL　03-264-8031

ところで、来月は何をやろうかな？ なんてね。リクエストがあれば、「POPCOM編集部　ゲーム・ミュージアム」までお願いね。

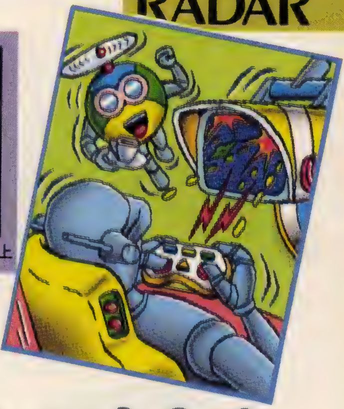
では、また来月。

特殊カード「ダブルプレイ」は、次のプレイヤーに2つのカードを出させる。終盤に使うと、効果的!

「ー10カード」で、とりあえず危機を回避。

「O'NO カード」が4枚そろうと、これ以上プレイできないから、これでアウト!

特殊カードで、さらにもりあがるのだ。



まだまだあります、ニューフェイス!

こちらは「ウノ」のリミックス・バージョン。愛(?)と楽しさがある

UNO Wild Tiles

気分を変えて、今度はボードゲームで

基本ルールは「ウノ」と同じ。

「ウノ」ボードバージョン!

カードではなく、ちょっとちがった世界で「ウノ」を楽しみたい、というのがこの「ウノ・ワイルドタイル」だ。専門のボードと、カードのかわりの駒(こま)を使ってLet's play! 駒(こま)には矢印がついているから、これを好きな向きに置いて、次のプレイヤーは、その方向にあるボードのマスに、駒(こま)を出していくのである。で、ルールは、ほとんど「ウノ」と同じ。ボードのマスには、指示が書いてあるマス(指示スポット)もあって、これが、このゲームのちょっとしたアクセントだ。もちろん、駒(こま)には、ドロー2やリバース、スキップ、ワイルドなど、「ウノ」でおなじみのものも、ちゃんとそろっている。

——3000円

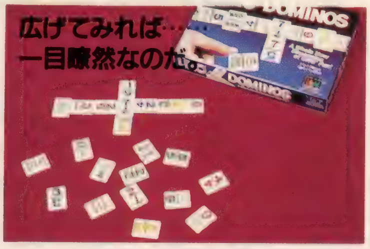
いろいろな指示が書いてあるマスもある。

UNO DOMINOS

ドミノゲームをミックス。2倍の楽しみ!?

UNO+ドミノ=???

こちらも、「ウノ」をアレンジしたタイプのゲーム。「ウノ」とドミノをミックスした、その名も「ウノ・ドミノ」。手持ちのドミノを、これも「ウノ」のルールにしたがって、どんどんつなげていこう。



広げてみれば…一目瞭然なのだ。

スタートするドミノ(スターティング・ダブル)から、4方向につながってドミノが広がっていくのが、このゲームのポイント。出せるところがそれだけ多いんだ。もちろん、こちらにも、ドロー2やスキップなどの、特殊(とくしゅ)ドミノがあるから、そう簡単にゲームは進まない。というわけで、2つのゲームが合わさって、楽しさ、おもしろさも2倍!かな? 気分を変えて楽しめることは確か。

P.S. ただし、ドミノといっても、このゲームのドミノで「ドミノたおし」はできないので、念のため。

——2500円

こちらは、その名のとおり「ウノ」と「ドミノ」をミックスしたゲーム。

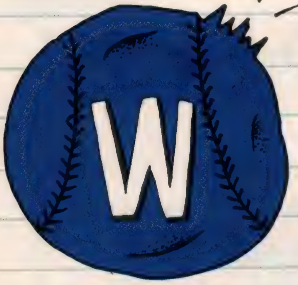
素晴らしき、Mr.プロ野球

エキサイティング&スリリング！

1988プロ野球をシミュレート！

裏伝統戦対談

大洋VS阪神



ホエ狂（キチ）

トラ狂（キチ）

『Mr・プロ野球』試合画面　大洋VS阪神1988を代表するエキサイティングカード。

大洋だ！阪神だ！

W（熱狂的な大洋ホエールズファン。以前は横浜球場に近いという理由だけで横浜市に住んでいた。が、生まれて一度もホエールズ優勝を見たことがない）えーと、いよいよプロ野球開幕だね。奇しくもオープン戦1位チームのファンと最下位チームのファンの対談ってことになったけど、どう？　今年の阪神は。あえてきくのもイヤミだけど。

J.D.（熱狂的な阪神タイガースファン。開幕の季節がやって来ると突如、タイガース印のウインドブレーカーを着て現れる。3年前は路上で踊り狂っていた）ハッハッハ、たかがオープン戦の成績なんか気にしてもしかたないよ。ま、タイガースは負けるときは負けるけど、勝つときは勝つからな（笑）。

W　あたりまえだって（笑）。確かに阪神って負けるときって救いようがない感じに見えるからね。もうPL学園とかビートたけしのチームにだって勝てないように見える。でも勝ちだすとスゴイ。

J.D.　そう。もうノリのチームだから(笑)。3年前だって、もうノリだけで勝ってるからね。

W　うん。その点では監督の役目は大きいね。いかに選手をノセるかっていう。

J.D.　だから監督も本当は投手出身の雰囲気の暗い村山なんかより、以前バッティングコーチやってた中西太。彼のほうが似合ってるね。なんか先頭に立って、ガンガン打ちまくれーって声出しそうだしな。

W　あと、顔もコワイ（笑）。土橋よりコワイ感じ。体もデカくって。ガリクソンと乱闘になっても勝てそう（笑）。

J.D.　まあ、それで確かにオープン戦の成績見てるとあんまり大きなこといえないけど、予想はAクラス3位ってところだな。で、大洋はどう？

W　もちろん優勝。自信もっていえる。若手が成長したし、古葉はスゴイね。大門とか欠端が狂ったようによくなった。

J.D.　そうなー。四半世紀以上も優勝してないんだろ。そろそろ来てもおかしくないよね（笑）。

W　構想30年。阪神は今年は自分を捨てて巨人バッシングだけに徹してくれるとありがたい。こっちは広島たたくから。

J.D.　いや、人にいわれなくったって阪神は巨人戦だと燃えるからね。で、そのあとヤクルトとかにポロッと3連敗してしまったりする（笑）。

W　まあいいよ。巨人と広島さえたたいておけば。ドサクサにまぎれてヤクルトが優勝しちゃったりして（笑）。

J.D.　それはない。長島がいるし(笑)。

W　で今年のセ・リーグ予想順位は優勝が

大洋、3位が阪神。まあ巨人か広島のどちらかが2位ってところかね。

J.D.　そうだな。Bクラスはヤクルトと中日ってとこで決まり。

Mr.プロ野球評論家 大いに語ってしまう

W　さて、そろそろ『Mr.プロ野球』について話そうか。ここからが本題。

J.D.　なんでもきいてくれ。なにしろわが阪神は2位巨人に10ゲーム差をつけてのブッチギリ優勝だからな。

W　キミはヤクルトのかわりに西武を入れての変則セ・リーグで戦ったんだよね。西武弱いでしょ？

J.D.　うん、弱い。

W　それも楽に勝てた原因だよ。だって、ヤクルトの場合、ほうなあがムチャクチャ打つから。ボクのときはヤクルトに打ち負けて、ずいぶんと苦戦した。

J.D.　そうなの？　日本一の西武入れたほうが混戦でおもしろくなると思ったのにな。逆の結果になってしまった。

W　確かに実戦では西武や広島のような守りの野球が勝ってるけど、『Mr.プロ野球』ではそうはいかない。

J.D.　そう。このゲームはやっぱり打撃戦が多いから。とくに阪神の勝ち試合はほとんど打ち勝った試合だから。

W　実戦よりスリリングな打ち合いを見せてくれるし。監督（プレイヤー）としてもやりがいがある。

J.D.　一歩さがって観客の気分で見てもそのほうが楽しめる。

W　だから投手のかえ時がいちばんむずかしい。控え投手のウォーミングアップのタイミングがね。

J.D.　ボクなんかは投手をまったく信用していない（笑）。ピッチングは水モノ。継投継投でつないでいく。完投なんかめったにさせない（笑）。

W　ウォーミングアップは2回ぐらいさせないと十分じゃないでしょ？

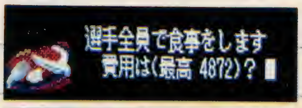
J.D.　それにほうっておくとウォーミングアップのサインが消えて、スタミナだけ減っている。

W　要するにウォーミングアップ疲れ。

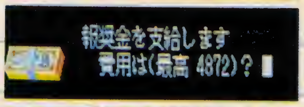
J.D.　たとえばワンアウト一塁で、あと1人で投手交代というときに投手がウマくダブルプレイに抑えてしまう。それで、かえる機会を逸してしまうんだ。

阪神みごとに優勝達成！　ブッチギリのトップだ。

ほうなあ三冠王。驚異の4割打者だ！



ホームランのためならステーキも。



こまめに部下のごきげんをとる！

戦力バランスに注意！

ウォーミングアップの指示を。

W　で、しかたないって次の回も投げさせるとガンガン打たれる。本当にタイミングが監督の腕の見せどころだ。

J.D.　腕というか、カンだな。動物的なカン。

W　それからパラメーターにあるけど、"体調"ね。これも波があって采配に大きくかかわる。

J.D.　代打とかバントの指示に響いてくるわけだ。

W　そう。それから選手の忠誠度を十分上げておくことも大事だ。ホームランを打たせる秘訣でもあるし。それで思い出したけど、ボク最初にこのゲームやったとき、会食とか報奨金をバシバシ50とか100とかあたえていたけど、これは乱費という感じだったな。おかげで2シーズン目の初めで破産してしまった。

J.D.　ボクは君の教訓を生かして、会食費用などは5とか8とか使ってけっこうな効果を出したから。100使っても20倍の忠誠度になるわけじゃないしね。毎試合、5でも十分効果的だ。

W　それからスコアラーの忠誠度も大切。戦力バランスの維持は重要だね。

J.D.　そう。ボクの場合、大洋とのバランスが非常に悪くて、大洋自体は下位チームなのに首位である阪神が全然勝てない。おかしいおかしいと思ってふっと戦力バランス見たら、かなりのマイナス値だった。

W　マイナス99などにならないうちに手を打っておかないと傷口が大きく広がる。

J.D.　とにかく定期的にスコアラーに報奨金を出して忠誠度を高めておくことをおすすめしますね。

W　次に野手の起用法だけど、君はかなり思いきったオーダーを組んでいた。

J.D.　そうだね。キャッチャーに本来は外野のながさきとかながおとか、守備数値ゼロの選手を使ってたから。つまり、きどの打力とながさきの打力を比べて、そのバッティングのメリットがディフェンスのデメリットを上まわると考えた。守備ゼロのキャッチャーだからってボロボロエラーするわけではないので、トータルにチームの守備率が低下するということだから、その試合全体の中でエラーの確率が高まるということなんだ。

W　またそれは、阪神ならではの打撃優先の戦法ともいえるな。それから投手起用法だけど、レベルが低い投手を1人、敗戦処理用に決めるのも手だね。殺してもいいやつ（笑）。

J.D.　うん。阪神だととおやま（笑）。

Mr.プロ野球12球団㊙データ集

各球団選手たち個々の能力がすべてわかる。このデータ表をよーく分析してからシーズン開幕ネ。『Mr.プロ野球』が10倍おもしろくなるヨ。

W 大洋だとほりい（笑）。ガンガン負け始めたら、大事にしたい投手は引っこめる。レベルが下がってしまうからね。そこにほりいを投入する。ボクは60試合後のドラフトでウッカリとほりいを放出してしまって、犠牲者がいなくなって困ってしまった。

J.D. ホント、投手起用に関しては、氷のように冷たい采配がいい。温情は禁物だ。

W そう思っても、何十試合もやってると感情移入してしまって、つい情けをかけてしまう。それで裏切られる（笑）。

J.D. 感情移入って確かにある。こちらの期待にこたえてくれたときなんか、じつにウレシイ。

W 逆に潜在的な力があるのに期待にこたえられない選手って各チーム必ず1人はいるでしょう？

J.D. 阪神はおかだ（笑）。

W 大洋はたしろ（笑）。中日だとうのだろうな。もう何回たしろに特打ちさせたかわからない。

J.D. おかだだってそうだよ。かけふ、ばあすと打ってもおかだでチャンスをつぶす。それが試合の流れを左右する大事な局面だったりするから、余計カリカリするんだ。

W まあ、実戦の監督も彼らにはカリカリさせられてるんだろうな。このゲームやってホントに痛感した。

J.D. 仕掛人のことも話しておこう。仕掛人のコマンドはステップ数が18も必要だから、毎回ステップ数を使いきらずに残して数をためておかないといけない。

W でも、それだけ効果はあるな。

J.D. 首位争いをしている巨人にしかけて、みごと成功したもんね。

W なかはただったね。

J.D. そう。現実のなかはたよりチャンスに強い存在だったから、じつに効果的。

W その後、巨人に3連勝したわけだからな。それじゃ最後にクリスタルソフトさんにはぜひパート2を出してほしいから、プレイヤーとしてのこのゲームへの欲張りな要望を語ろう。

J.D. そうだな。トータルな意味では、選手の個性をもっと出してほしい。打球の方向とかね。それから選手の成長。若手投手はスタミナはあるけどレベルが低い。大事な試合で勝ち投手になったり、いい投球内容だったら自信をつけて少しレベルが上がるとかね。

W そうすると監督としては選手をじっくり育てながら戦えるし、よりリアルになる。育て方を失敗すると自信をなくしてドンドンレベルが下がっちゃうことも当然あるだろうし。

J.D. そう。レベルがあんまり上がりすぎると収拾がつかなくなるから、自信をなくしたり落ちこんだりすることでレベルを下げてバランスをとるわけだ。

W それから試合中の指示をもう少しふやしてほしい。守りでいえば敬遠とか。無死二・三塁でバースと勝負はさせたくないもん。

J.D. 守りではあと前進守備。ホーム封殺ねらいの指示ね。

W 攻撃ではヒットエンドランの明確な指示。

J.D. あとは選手のノリ。感情というか気合いというか。たとえば先発投手の体調が悪いとき、でも投げてるうちに味方打線が爆発して、だんだんと気合いが入ってノッてくる（笑）。

W いきなりスタミナやレベルが回復したりして（笑）。

J.D. いやーそれって絶対あるよ。阪神はホントにノリだけで優勝したもん。

W そうね。神がかりという感じ。何かに憑かれたように活躍するやつが出てくる。活躍はその一年だけだったり（笑）。

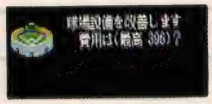
J.D. そうなったら、『Mr.プロ野球』は絶対に阪神ファンが有利だあ（笑）。

W いや、大洋もお願いしたい。大洋の走力をもっとガンガン上げてください。長打力はほとんどないんだから、走る野球しか生きる道はないんでね。

J.D. じゃ今度はパ・リーグでやるか。それで日本シリーズがあったら最高！⊠

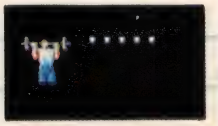
どんどん特練、選手にあまえは許さない！と鬼監督。

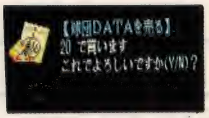
ベテランにはときどき休みをあたえて。大事な選手は、繊細な気づかいが必要だね。


球場投資は観客動員に影響する。やっぱり客はキレイな環境を求める。

練習投資。選手たちの練習を効果的にするのだ。

スキャンダルのしかけに成功！これでジャイアンツの戦力低下。


練習は、各選手の能力をレベルアップさせる。



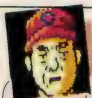
胴元と呼ばれる人物から他球団の情報を買ったり、自球団の情報を売ったりできる。

ジャイアンツ

攻撃時のキーポイントはよしむら。巨人一の打力を誇る。敵にまわしたらこわい存在だ。投手ではくわたが、投力、回復力、スタミナすべて一番。彼を大事に有効に使いたい。

	日当	打力	長打力	走力	守備		左右		日当	打力	長打力	走力	守備		左右
まつもと	3	28	2	6	左翼	4	R	いしい	1	20	2	6	左翼	5	R
しのづか	4	31	5	4	二塁	7	L	かわい	1	19	2	4	二塁	4	R
くろまてい	17	31	13	3	中堅	4	L	にむら	1	21	4	4	中堅	5	R
はら	4	29	12	4	三塁	6	R	ふくおう	1	20	2	5	三塁	4	L
よしむら	4	32	8	5	右翼	5	L	おかもと	1	24	2	4	右翼	4	L
なかはた	4	28	9	5	一塁	7	R	ふじもと	1	20	2	6	一塁	4	R
こうの	2	23	3	6	遊撃	5	R	おかざき	2	28	3	4	遊撃	6	L
やまくら	4	23	4	2	捕手	6	R	ありた	4	24	5	1	捕手	6	R
								こまだ	1	26	8	4	左翼	6	L

投手	タイプ	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	守力	守備		フォーム		回復力
えがわ	先	7	6	5	18	0	3	投手	6	1	R	4
にしもと	先	4	4	5	18	0	2	投手	5	1	R	5
くわた	先	1	7	5	18	0	4	投手	5	1	R	10
まきはら	先	3	6	5	18	0	3	投手	6	1	R	7
かとう		5	4	4	18	0	2	投手	4	1	R	2
みずの		1	6	4	18	0	4	投手	5	1	R	9
すみ		3	4	3	18	0	2	投手	6	2	L	5
かとり		4	6	4	18	0	2	投手	6	2	R	5



カープ

らんすは本物よりこわい。本物は長打だけだが、ここではアベレージヒッターでもある。老兵きぬがさの長打が意外と多い。投手は現実同様つぶぞろい。やはり守りのチーム。

	日当	打力	長打力	走力	守備		左右		日当	打力	長打力	走力	守備		左右
たかはし	6	28	9	6	遊撃	7	R	きのした	3	24	4	4	遊撃	7	R
やまざき	4	28	3	6	右翼	6	R	いまい	1	20	2	6	右翼	4	R
こばやかわ	2	31	8	5	一塁	7	L	はら	1	24	3	5	一塁	7	L
らんす	4	30	14	2	左翼	5	L	おさない	3	26	9	5	左翼	4	L
ながしま	3	29	6	4	中堅	6	L	おがわ	2	25	4	5	中堅	7	R
きぬがさ	8	28	11	4	三塁	4	R	もりわき	1	23	2	4	三塁	2	R
しょうだ	2	28	3	5	二塁	4	R	じょんそん	3	28	7	2	二塁	4	R
たつかわ	4	25	3	4	捕手	5	R	やまなか	2	23	3	4	捕手	6	L
								にしだ	1	24	7	4	左翼	4	L

投手	タイプ	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守備		フォーム		回復力
きたべっぷ	先	5	6	6	18	0	2	投手	6	1	R	5
しらたけ	先	4	6	5	18	0	4	投手	4	1	R	7
おおの	先	4	6	5	18	0	4	投手	6	1	L	4
かねいし	先	4	5	5	18	0	4	投手	5	1	R	7
かわぐち		4	5	5	18	0	3	投手	4	1	L	6
こばやし		4	4	2	18	0	3	投手	5	1	R	5
ながとみ		2	5	6	18	0	4	投手	5	1	R	7
つだ		5	7	3	18	0	2	投手	6	1	R	7

ドラゴンズ

やはり、おちあいが圧倒的な破壊力だが、うのとおおしまの長打力もスゴイ。この3人にいかに本塁打を打たせるかが勝利のカギ。代打陣はかなり弱いから、起用法がむずかしい。

	日当	打力	長打力	走力	守備		左右		日当	打力	長打力	走力	守備		左右
ひらの	4	27	2	6	中堅	7	R	ひこの	1	25	2	5	中堅	5	R
すずき	2	22	2	5	二塁	7	R	おのうえ	1	20	4	4	二塁	4	R
おちあい	13	33	14	2	三塁	5	R	ふじおう	1	27	8	5	三塁	3	L
げいりい	4	27	9	3	右翼	5	L	とよだ	1	26	2	4	右翼	5	R
うの	3	27	14	5	遊撃	3	R	にむら	1	24	2	5	遊撃	5	R
おおしま	3	27	12	4	左翼	4	R	いしい	1	22	5	5	左翼	5	R
かわまた	2	27	8	5	一塁	5	L	くりおか	1	25	2	4	一塁	4	R
なかお	2	26	7	6	捕手	4	R	なかむら	1	25	2	4	捕手	5	R
								ふじなみ	2	27	4	5	左翼	6	L

投手	タイプ	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守備		フォーム		回復力
こまつ	先	4	7	5	18	0	2	投手	5	1	R	6
すずき	先	4	6	5	18	0	3	投手	5	1	R	4
こんどう	先	1	6	6	18	0	3	投手	5	1	L	10
みやこ	先	2	4	4	18	0	2	投手	4	1	L	6
みやした		2	4	4	18	0	2	投手	5	1	R	9
かじま		2	3	4	18	0	3	投手	4	1	R	7
すぎもと		4	4	5	18	0	2	投手	6	1	L	6
かく		5	6	4	18	0	4	投手	5	1	R	4

スワローズ

ほうなあは化け物だ。なにしろ4割、50本、130打点なんだから。れおん、すぎうらと続くクリーンアップは黙って眺めているだけでいい。ここは打より投に神経を使うべきだろう。

	日当	打力	長打力	走力	守備		左右		日当	打力	長打力	走力	守備		左右
わかまつ	5	31	6	2	中堅	7	L	おがわ	1	23	7	4	中堅	6	R
すみ	2	28	7	5	二塁	7	R	みずたに	2	25	2	2	二塁	5	L
ほうなあ	16	37	15	3	一塁	6	R	すぎむら	1	24	2	4	一塁	4	R
れおん	6	32	12	2	三塁	6	R	さくらい	1	30	2	4	三塁	4	R
すぎうら	3	30	12	2	左翼	5	L	いわした	1	26	3	4	左翼	4	L
ひろさわ	2	28	9	4	右翼	5	R	たかにし	1	27	2	4	右翼	5	L
しぶい	2	25	2	6	遊撃	5	R	いけやま	1	26	3	4	遊撃	7	R
やえがし	2	25	7	2	捕手	5	R	あしざわ	1	21	2	3	捕手	5	R
								くりやま	1	28	6	3	左翼	4	R

投手	タイプ	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守備		フォーム		回復力
あらき	先	2	5	5	18	0	2	投手	6	1	R	8
たかの	先	2	7	6	18	0	2	投手	5	1	R	7
おばな	先	3	6	5	18	0	2	投手	5	1	R	5
かじま	先	2	5	4	18	0	3	投手	6	1	L	3
いとう		1	4	5	18	0	2	投手	5	1	R	8
やの		1	3	5	18	0	2	投手	5	1	L	7
あい		1	4	3	18	0	3	投手	4	1	R	9
なかもと		1	3	4	18	0	2	投手	2	1	R	5

フォーム:1→オーバー 2→サイド 3→アンダー/R→右投げ L→左投げ

ホエールズ

長打力不足が明らかにわかる。やはり足を使った攻撃しか生きる道はない。ひらたやかたひらは十分レギュラーで使える。えんどうは12球団でもトップレベルの力をもっている。

	日当	打力	長打力	走力	守	備	左右
たかぎゅ	5	29	5	6	遊撃	7	L
かとう	3	29	3	6	右翼	7	R
やしき	3	28	6	7	中堅	6	R
ぽんせ	4	31	7	5	左翼	5	R
あどうち	6	27	10	4	一塁	4	L
たしろ	3	27	12	3	三塁	7	R
やました	4	27	6	5	二塁	6	R
わかな	4	26	4	2	捕手	7	R

	日当	打力	長打力	走力	守	備	左右
むらおか	2	25	2	6	遊撃	6	R
たかぎょ	1	29	7	4	右翼	6	L
いしばし	2	25	2	4	中堅	4	R
やまざき	2	26	2	6	左翼	5	L
いけのうえ	2	27	3	5	一塁	5	R
ひらた	3	28	4	3	三塁	4	R
たかはし	2	25	2	5	二塁	5	R
ほりば	2	25	2	2	捕手	4	R
かたひら	4	28	6	2	左翼	4	L

投手	タイプ	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守	備	フォーム		回復力
えんどう	先	5	7	6	18	0	2	投手	6	1	R	4
なかやま	先	1	3	5	18	0	2	投手	5	1	R	10
きだ	先	3	6	5	18	0	3	投手	4	1	L	3
にうら	先	4	6	4	18	0	2	投手	5	1	L	3
ほりい		2	4	4	18	0	2	投手	6	1	R	6
かけはた		2	4	4	18	0	2	投手	5	1	R	8
ながい		2	5	4	18	0	2	投手	5	1	R	3
さいとう		6	7	3	18	0	2	投手	4	1	R	4

タイガース

ながおとひろたをうまく使うと効果的。レギュラー陣より力がある。投手では、きいを以外の選手がかなり弱体だ。やはり継投策が安全だろう。J.D.だって優勝したんだから。

	日当	打力	長打力	走力	守	備	左右
まゆみ	6	29	9	6	右翼	6	R
たお	4	29	7	5	中堅	7	L
ばあす	16	34	15	2	一塁	6	L
かけふ	7	32	14	4	三塁	7	L
おかだ	6	31	11	4	二塁	6	R
さの	4	28	7	4	左翼	4	R
ひらた	3	27	4	5	遊撃	7	R
きど	2	26	5	4	捕手	4	R

	日当	打力	長打力	走力	守	備	左右
おおの	1	25	3	6	右翼	4	R
きたむら	2	25	3	7	中堅	7	R
ながさき	3	25	6	3	一塁	4	L
わだ	1	25	2	6	三塁	5	R
やまわき	1	25	3	6	二塁	5	R
ひろた	2	28	4	4	左翼	6	R
ながお	2	29	3	4	遊撃	2	L
しまだ	2	26	4	5	捕手	4	R
かしわばら	3	28	7	3	左翼	6	R

投手	タイプ	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守	備	フォーム		回復力
きいお	先	4	6	4	18	0	4	投手	5	1	R	4
いけだ	先	3	4	5	18	0	4	投手	6	1	R	6
いのまた	先	1	4	4	18	0	4	投手	5	1	L	8
なかだ	先	2	4	5	18	0	4	投手	4	1	L	8
とおやま		2	3	5	18	0	4	投手	5	1	L	10
ふくま		3	4	4	18	0	4	投手	4	1	L	3
なかにし		4	5	3	18	0	4	投手	4	1	R	7
やまもと		6	6	2	18	0	4	投手	6	1	L	3

ライオンズ

ここもカープと同じく守りの野球だ。現実同様、投手が頼りの貧打線。控えも打力が弱い。勝敗のカギは投手のできしだいといえる。ぶこびっちはほんとお荷物外人だと思うね。

	日当	打力	長打力	走力	守	備	左右
いしげ	8	29	9	6	遊撃	7	R
かなもり	4	29	4	5	左翼	6	L
あきやま	4	28	12	4	三塁	6	R
きよはら	3	29	8	4	一塁	6	R
ぶこびっち	12	29	10	3	右翼	3	L
つじ	3	27	3	4	二塁	7	R
にしおか	3	25	4	6	中堅	6	R
いとう	4	25	5	2	捕手	7	R

	日当	打力	長打力	走力	守	備	左右
せいけ	1	26	2	3	遊撃	5	R
たちばな	2	26	2	3	左翼	4	L
ひろはし	2	27	3	4	三塁	5	R
とましの	1	25	2	4	一塁	5	R
もり	1	25	2	4	右翼	4	R
ゆきざわ	2	24	3	1	二塁	5	R
おかむら	2	23	3	4	中堅	5	L
おおくぼ	1	25	2	1	捕手	4	R
よしたけ	2	27	3	6	中堅	6	L

投手	タイプ	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守	備	フォーム		回復力
ひがしお	先	10	7	5	18	0	2	投手	4	1	R	3
くどう	先	3	7	6	18	0	3	投手	6	1	L	8
わたなべ	先	4	6	6	18	0	4	投手	6	1	R	9
まつぬまぁ	先	4	5	5	18	0	3	投手	4	2	R	3
まつぬまぉ		3	5	4	18	0	2	投手	5	1	R	4
やまね		3	4	4	18	0	4	投手	5	1	R	4
いしい		2	5	4	18	0	2	投手	5	1	R	7
かく		4	6	4	18	0	3	投手	6	1	R	8

ブレーブス

ここは打線が強力だ。ふくらが意外に強打者だ。ふじた以外は平均してよく打つ。やまだ以外の投手陣が弱いね。やまおきとほしのがローテーション投手にしては、もろすぎる。

	日当	打力	長打力	走力	守	備	左右
ふくもと	7	29	4	5	中堅	7	L
ゆみおか	3	26	3	6	遊撃	6	R
ぶうまあ	10	34	14	4	一塁	7	R
まつなが	4	30	9	5	三塁	7	R
いしみね	2	28	7	4	左翼	6	R
みのだ	5	28	11	6	右翼	7	R
ふくら	1	30	3	5	二塁	5	R
ふじた	2	25	7	3	捕手	7	R

	日当	打力	長打力	走力	守	備	左右
いいづか	1	22	2	4	中堅	4	R
たじま	1	25	2	4	遊撃	6	R
よねむら	1	28	2	5	一塁	7	R
いわもと	1	26	2	4	三塁	3	L
くまの	1	28	6	5	左翼	7	L
やまもり	1	23	3	2	右翼	7	R
ふくはら	1	24	3	5	二塁	6	R
なかで	1	20	2	3	捕手	7	R
こばやし	2	26	6	3	左翼	6	L

投手	タイプ	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守	備	フォーム		回復力
やまだ	先	9	7	5	18	0	2	投手	6	2	R	3
やまおき	先	2	4	5	18	0	2	投手	4	1	R	6
いまい	先	4	5	5	18	0	2	投手	5	1	R	3
ほしの	先	2	4	5	18	0	2	投手	6	1	L	10
いしい		1	4	4	18	0	2	投手	5	1	R	8
たに		2	3	4	18	0	2	投手	6	1	R	5
あにまる		3	6	3	18	0	2	投手	5	1	R	5
さとう		4	4	5	18	0	2	投手	4	1	R	4

フォーム:1→オーバー 2→サイド 3→アンダー/R→右投げ L→左投げ

ファイターズ

控え野手がひどく弱い。使えるのはおかじぐらいだろうか。つのとにしざきは、いい投手だ。回復力も高いし。左投手がましばだけなので、ドラフトではえなつあたりを獲得だね。

	日当	打力	長打力	走力	守備		左右
しまだま	4	28	7	7	中堅	7	L
たかしろ	3	27	4	3	遊撃	6	R
ぶりゅうわ	4	32	8	3	左翼	5	R
ばっとなむ	5	28	10	3	一塁	5	L
ふるや	4	28	11	7	三塁	6	R
つすえ	2	26	8	2	二塁	7	L
ふたむら	2	26	6	4	右翼	5	R
たむら	3	27	3	1	捕手	6	R
はやかわ	1	21	2	3	中堅	4	L
ひろせ	1	20	2	4	遊撃	6	R
しまだの	1	27	2	5	左翼	5	L
いわい	2	24	3	4	一塁	6	R
たなか	1	20	2	4	三塁	5	R
しらい	2	22	2	6	二塁	7	R
きむら	1	23	3	4	右翼	6	R
おおみや	2	24	4	4	捕手	7	R
おかじ	2	26	6	4	左翼	7	L

投手	タイプ	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守備	フォーム			回復力
しばた	先	3	5	3	18	0	2	投手	6	1	R	5
つの	先	2	7	5	18	0	2	投手	5	1	R	9
にしざき	先	1	7	6	18	0	2	投手	5	1	R	8
たなかと	先	2	4	5	18	0	2	投手	5	1	R	6
かなざわ		3	4	5	18	0	2	投手	6	1	R	5
ましば		2	4	4	18	0	2	投手	4	1	L	3
さとう		1	5	5	18	0	3	投手	6	1	R	5
たなかゅ		2	5	3	18	0	2	投手	5	1	R	6

ホークス

12球団中でとびぬけて投手が弱体。継投でつないでいくしか道はない。相手の目先を変えるっていう方法ね。控え選手ではかとうがいい選手。助っ人のでびっどより使える。

	日当	打力	長打力	走力	守備		左右
ささき	1	24	2	6	左翼	6	L
おがわ	2	24	2	5	遊撃	6	R
やまもと	3	28	6	4	中堅	5	L
かどた	5	28	14	1	右翼	4	L
てびっど	4	28	9	2	一塁	5	R
かがわ	2	26	7	1	捕手	4	R
すていぶ	3	30	8	3	三塁	5	L
こうの	3	26	6	6	二塁	4	R
やまだ	1	24	3	5	左翼	6	R
ゆがみだに	1	22	3	5	遊撃	3	R
やまむら	2	24	2	3	中堅	3	R
やまぐち	1	20	2	6	右翼	5	R
かとう	2	29	2	2	一塁	4	L
よしだ	2	23	4	2	捕手	4	R
ながお	1	22	2	3	三塁	6	R
さだおか	2	23	5	4	二塁	3	R
たかやなぎ	2	26	4	3	左翼	3	R

投手	タイプ	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守備	フォーム			回復力
やまうちた	先	4	4	5	18	0	2	投手	6	1	R	5
やまうちか	先	3	5	5	18	0	2	投手	5	1	R	5
ふじもと	先	2	4	6	18	0	3	投手	6	1	R	8
にしかわ	先	2	5	5	18	0	2	投手	5	1	L	7
たじま		1	5	5	18	0	2	投手	5	1	R	9
かとう		2	6	5	18	0	2	投手	5	1	R	9
やの		2	5	3	18	0	2	投手	5	1	R	6
いのうえ		2	5	3	18	0	2	投手	4	1	R	8

オリオンズ

老兵りぃが主砲というのもさびしい。3番打者よこたの長打力が4とは頼りない。大洋と同じく足を使った攻撃に活路を見いだせねば。むらたとそうは好投手だが、回復がおそい。

	日当	打力	長打力	走力	守備		左右
にしむら	3	28	3	3	三塁	7	R
たかざわ	2	28	6	3	中堅	4	R
よこた	2	30	4	7	左翼	6	L
りぃ	9	32	12	3	一塁	4	L
かみかわ	3	28	3	4	二塁	7	L
ふるかわ	2	27	6	5	右翼	5	R
さとうけ	2	25	4	3	遊撃	2	R
はかまだ	2	23	3	4	捕手	6	R
もりた	1	23	2	5	三塁	5	R
しょうじ	1	25	4	6	中堅	6	R
やまもと	3	27	6	3	左翼	7	L
たのくら	1	22	4	3	一塁	6	R
まるやま	1	27	2	4	二塁	5	L
おかべ	1	28	8	4	右翼	5	L
みずかみ	2	24	7	5	遊撃	5	R
ももい	1	20	2	3	捕手	5	R
あいこう	2	27	5	4	左翼	2	L

投手	タイプ	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守備	フォーム			回復力
そう	先	3	7	5	18	0	2	投手	6	1	R	6
むらた	先	5	7	5	18	0	2	投手	4	1	R	3
にしな	先	3	5	5	18	0	2	投手	5	2	R	3
ふかざわ	先	3	5	5	18	0	2	投手	5	1	R	4
みずたに		3	5	5	18	0	2	投手	4	1	L	3
いしかわ		2	3	4	18	0	3	投手	4	1	R	6
さとうま		1	3	4	18	0	2	投手	5	1	R	3
うしじま		4	6	3	18	0	2	投手	6	1	R	7

バッファローズ

でいびすとおぐりびぃの破壊力がスゴイ。ほかのレギュラー陣も打力は悪くない。はっきりいって優勝をねらえるチーム。本物は最下位だったけど。あわのをエースとして使おう。

	日当	打力	長打力	走力	守備		左右
おおいし	6	28	9	7	二塁	6	R
あらい	4	29	3	6	左翼	4	L
でいびす	9	34	14	3	右翼	6	R
おぐりびぃ	13	29	14	3	一塁	5	L
かねむら	2	28	5	5	三塁	4	R
むらかみ	2	28	6	5	遊撃	2	R
くりはし	4	29	9	2	中堅	5	L
なしだ	4	26	4	2	捕手	5	R
たに	2	22	2	4	二塁	6	R
あわぐち	4	29	8	4	左翼	4	L
やなぎはら	2	23	3	5	右翼	7	R
おおはら	1	20	2	5	一塁	3	R
まきし	2	21	2	4	三塁	7	R
ふきいし	2	23	4	2	遊撃	7	R
けいもと	1	25	2	3	中堅	6	R
やました	1	21	2	3	捕手	5	R
はだ	3	26	7	2	左翼	6	R

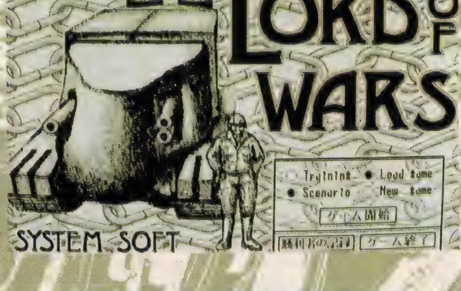
投手	タイプ	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守備	フォーム			回復力
むらた	先	4	4	5	18	0	2	投手	6	1	L	3
おの	先	2	6	4	18	0	3	投手	4	1	L	9
あわの	先	1	7	5	18	0	3	投手	5	1	L	9
よだ	先	1	4	4	18	0	2	投手	6	1	L	8
たに		2	5	5	18	0	3	投手	4	1	R	5
やなぎだ		2	6	4	18	0	2	投手	5	1	R	3
くぼ		2	4	4	18	0	2	投手	5	1	R	5
いしもと		4	7	3	18	0	4	投手	6	1	L	7

J.D.のこのソフトただものではないっ！

ロード・オブ・ウォーズ

『ロード・オブ・ウォーズ』である。これははっきりいっておもしろい。だから、今月も登場してしまうのだ。最近これくらいハマッたゲームもめずらしい。とにかく98を持っていて、ウォーゲームが好きな人は、すぐにでも買ったほうがいい。おしまい。

というわけにはいかないな。先月は、マップ10まで紹介したので、今月は11以降をぐぐっとくわしく紹介しつつ、『ロード・オブ・ウォーズ』のおもしろさの秘密をさぐってみたりしたいと、そう思っているわけだ、これが。



まずは練習マップ。これがけっこうクセモノなのだ！

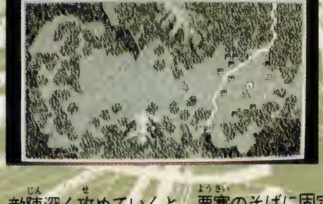
まず先月は、まったく、まーったく触(ふ)れなかった、トレーニング・モードから。これはなんで触(ふ)れなかったかというと、えらくむずかしいからなのだ。ふつうは練習ってやさしいはずなんだけど、このゲームの場合、逆で、初級の正面突破(とっぱ)とかはけっこう楽なんだけど、中級、上級といくにしたがって、むずかしく、敵が強くなっていく。こっちは、そのときの状態だから、わりとバランスは適当なのだ。たぶん、このゲームのデザイナー、高見氏の「このゲーム、すべてがかっこう優先になってるんですよ」発言から見通しがつくように、これは、「こういうのも、いちおうあったほうがそれらしくて、いいじゃない」とかで、かるーくつけられてしまったのではないか、と思われてしかたがない。なにも非難してるわけでもあるか。でも、ゲーム全体の評価はいいし、こんなの、とかいったら悪いけど、あってもなくてもいいような感じもするし。うー、あれこれうだうだいってないで、個別にいってみよっ！

練習マップメニュー。

正面突破
ひたすら前進あるのみ

初級だけあって、やっさしいのである。敵の出方もふつうで、とくに困った問題はない。

いきなりカウンターアタック！



近づいても油断ならない。

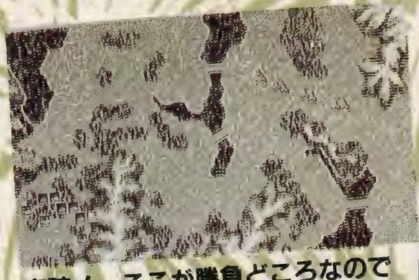
敵陣(じん)深く攻(せ)めていくと、要塞(ようさい)のそばに固定砲(ほう)台(だい)があるくらいで、なんということもない。陣地(じんち)車を近くまで持ってって、ズドーン、ズドーンとやればいい。問題としては、いかに正面突破(とっぱ)するか、ということで、とにかく敵と接触(せっしょく)する部分を多くして、しかも修理車にすぐもどれるような態勢というか、陣形(じんけい)をつくることぐらい。だから、写真のように、縦一線にしておいて、あとは臨機応変に、という

感じ。そういえば、というかあんまりいまいったこととは関係ないけど、GUEN ZAPPって、どんな人か知ってた？　この人、ボー・グエン・ザップっていって、フランス軍を撃退したり、南ベトナム政権を打倒したりで、えらい活躍ぶりを見せた、ベトナムの軍略家なのだ。どうりで強いわけである。

長い道のりなのである。

渡河作戦
突破口を切り開けっ！

中級である。だから、初級よりむずかしいということになっている。こういうパターンのマップは、実際のゲームでもいくつかあって、川をわたるというのではなくても、狭いところを通らなくてはいけないやつ、というのは、だいたいそこが双方のせめぎあいのポイントになるわけで、とにかく1カ所安全に通れるところを確保するのがポイント。このマップは、そのほかにも木がしげっていて、動きが抑えられるので、敵が出てきたら、一度止まって、そこで敵を一掃してから、また全軍そろって進む、というパターンをとらないと、傷ついた戦車が、修理車にたどり着くのに、3ターンもかかったりして、困ることになる。


突破！　ここが勝負どころなのであるっ！

波状攻撃
動かざること山のごとし

波状攻撃マップである。これは、まず動かない、という作戦につきる。このパターンも実戦でよくあったが（実戦といっても、ゲーム中の実戦という意味だよーん）、意外と楽。とにかく防衛ラインを決めて、後ろに修理車をひかえさせておけば、敵が自分から死ににやって来るのだから楽。このマップだと、スタート直後の配置から、東側と、南側の2カ所が開いていて、ここにバランスよく配備しと

狭くなったところで固まるなっ！

コンクエスト島戦記
人は宝！　すべては人材登用なのである！

先月号で概要は話したと思うので、今月は、戦略そのほか、こまごまとしたことを紹介したい。だが、もちろん、今月初めてごらんになる方もいると思うので、とりあえずアウトラインだけ。

まず、ウォーシミュレーションゲームであるということ。コンクエスト島という、特別なバトルフィールドで、疑似戦争をしようというのである。プレイヤーは、まず10人の過去の英雄のクローン人間を指揮官として、兵器としては、1台のREVI陣地車、2台のEDGE戦車、2台のZIGG装甲車、修理車のWORKERをあたえられる。これらのユニットに、適当な指揮官を搭乗させるわけである。これらを使って、コンクエスト島の18の戦域を勝ちぬいていく、というわけである。その戦域に、工場などがあると、ユニットの補充、あるいは、強化がはかれ、最大20ユニットにまでなる。指揮官のほうにも、攻撃値、防御値、運というパラメーターがあって、前2者は、戦闘経験を積むことによって、値がのびる。各ユニットの戦闘能力は、そのユニットの能力と、搭乗指揮官の能力の組み合わせで決まる。

と、なんとなく企画書っぽい書き方になったが、ざっと説明すると、こんなぐあい。操作はすべてマウス、画面は白黒と、マックライクな雰囲気で、わりと大人のゲーム、という感じが漂っていて、そそるものがある。

指揮官の能力値の上がり方というのは、それぞれ固有なのだ。人によって、攻撃値がよく上がるもの、防御値がよく上がるもの、両方ともバランスよく上がるもの、ちっとも上がらないというのもなかにはいる。これは、3つの捕虜収容所にいる人々も同じ。

このへんの資料というか、要注目人物だけはあとで、紹介するが、まずは能力値の上げ方のテクニックを少々。

まず初めからいる10人の場合は、それぞれそこそこに使えるし、当初は敵の攻撃力もさほど強くはないので、じっくり育てる、ということができる。問題はないだろう。

問題は、捕虜収容所から助け出した人々で、この人たちを使うころには、敵も強くなっているし、当初のメンバーが、各パラメーター10をこえているようなときに、使えそうもないものが多い。しかし、彼らをうまく育てないと、展望はない！というジレンマにおちいる。たとえば、JAGUEとか、SIR GEORGEなんか（第1捕虜収容所）は、使えるが、SMITHとか、のびるかもしれないと思われるものでも、3の3とかいうことになると、さすがに使いにくい。こういうときはどうするか。

その前に、各能力値ののびる仕組みを話しておこう。まず、1）敵ユニットを破壊する（攻撃値）、2）攻撃、防御を何度か成功させる（攻撃値、防御値）、3）出撃して生き残る（防御値）。この3つの要素で上がっていくわけだが、2番目の「何度か」というのは、だいたい20個ぐらいがめやすで、敵に弾を撃って当たったのが20回、あるいは、敵から攻撃を受けて、回避したのが20回、で上がるという意味。敵ユニットはどれでもいいわけである。これは、かなり長期間敵前に身をさらしていなくてはならず、エリートをより育てる結果は得られても、経験の少ない者を育てるには、ちと過酷である。そこで、1）と3）に注目したくなる。

いちばんてっとり早いのが、死にそうになった敵ユニットを、新人に破壊させる、というもの。これは、確実に攻撃値を上げることができる。それすらむずかしいようであれば、ユニットに乗せて、出撃させるだけでもいい。敵のいないところに置いておけば、いいのだ。そうすると、防御値だけだが上がってくれる。もちろん、その指揮官に、その素質があれば、の話だが。

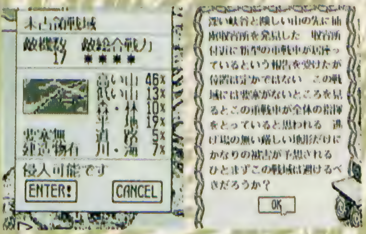
問題の要注意人物だが、まず当初のメンバーで、穴なのがFLOST。これは、J.D.は殺してしまったので、成長のようすを見守ることができなかったのだが、けっこう攻撃値ののびがよくて、使いようによっては強力なアタッカーになる素質をもっている。それから、いわれなくてもぶんぶんのオフェンス専門家は、SITTINGBUL。この人、一度に3つも上がって、すぐにMAXに達する。ほかのGUEN ZAPPらは、1ずつだが、長く使うことになるので、最後までリーダー格で戦い続けてくれるはず。第1捕虜収容所では、SMITHとNAGATAのおじさんコンビ。両方ともものび方がいい。SMITHは初め、3の3と弱っちい

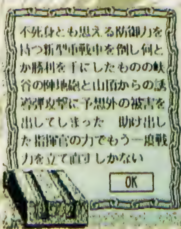
作戦成功！

けば、OK。敵の攻撃を待って迎え撃ち、ひととおり終わるまで、前進しない。で、また、敵がいたら止まって陣形をつくる、と。

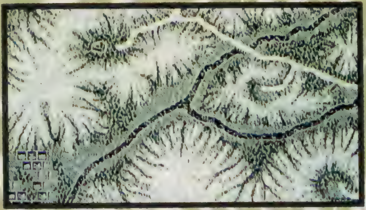
コンクエスト島 後半マップ全攻略なのである！

NO.11 デスバレーに要注意！

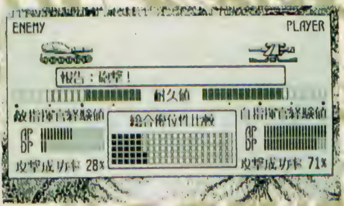




ここで指揮官もらえるんだよね。



細い谷に固めるとえらいこっちゃやねん。



超強力戦車なのだ。

11番目のマップ。敵の指揮官は北東部の山頂にいて、こいつをたおさないと勝ちにならない。そこにたどり着くまでが、このマップの勝負どころ。序盤、中央に川が走る峡谷を通りぬけていかなくてはならないのだが、ここで、うっかり団子状に進軍させたりすると、すっごい被害をこうむる可能性大。被弾しても、修理車との間に、味方ユニットがぎっしり、ということになりかねないのだ。これを防ぐためには、敵と接したらすぐに、先頭の陣地車を砲台にかえて、その付近の敵を全滅させて、また少しずつ前進というパターン以外にない。くれぐれも通り道を残すように、南側の山のふもとに2門すえるとか。このころになると、陣地車も5台以上はあると思うので、最後の敵に1台残せばいいという覚悟でばんばん砲台にかえてもいい。また、誘導弾車で、敵陣地をねらい続けてもいいが、その前になるべく、たくさんの敵をたたいて、指揮官の能力値を高めておくこと。敵の誘導弾車にはどう対抗するか、だが、できれば腕のいい指揮官を自走砲に乗せて、護衛に当たらせたい。またこのころになると、装甲車というのがほとんど使いものにならなくなるので、こいつらに守らせるのも手である。

敵の指揮官がのってるのは、KVR-AURO新型攻撃重戦車で、防御率が14もある。攻撃率も16、と異様。砲台以外では、ちょっと歯が立たない。

NO.12 おとり砦にまどわされるな！

12番目のマップ。これは、わりとせこいマップで、本物の要塞のほかに、ニセモノが2つあって、どれにしようかなって感じなのである。ニセモノは、絶対に反撃してこないので、装甲車を索敵に行かせようかなと思ったが、敵に囲まれそうになったので、誘導弾車に適当に攻撃させるようにしたら、たまたま、要塞のとなりでターンが変わり、反撃してきたので、一発でわかってしまった。ラッキーとい

ので、死にそうなやつにとどめを刺させてやろう。

第2捕虜収容所では、TAYLOR。攻撃値ののびがすさまじい。あとは、BETHCESという女の戦士で、この人も最後にはMAXになってくれる。MONTIの防御値の上がり方も群をぬいている。絶対使ってはいけないのがTAYASで、初めから1の1と弱いうえにひとつものびない。ブービートラップのようなやつである。というよりウチワウケをねらったキャラという感じがしないでもない。

第3捕虜収容所では、TOMOLTOKが攻撃値ののびはいい。ただ防御値が上がらない。あとはBONZO。防御値の上がりがいい。KITCHINERは初めから防御値が10だが、これ以上は上がらないという。

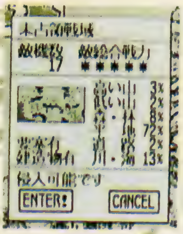
特記すべきはこれくらい。あとは、だいたいふつうに上がってくれる、と思っていいだろう。

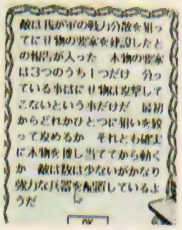
それから、索敵について。装甲車が索敵能力が高い、というのはやっていればすぐにわかることと思う。後半になると、装甲車はへたをすると、1ターンではなすすべもなく死んでしまったりもするので、索敵だけに使うというパターンになりそう。

で、この索敵能力、最後のページで出してるが、これに地形による修正値を足したり引いたりしなくてはならない。山にいると、高い位置から、ということで＋1、川や森にいると－1である。

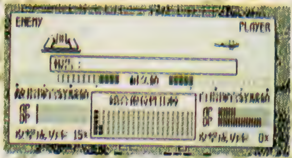
だいたい、報告すべきことはこれくらいだろうか。J.D.の場合、現在2回目に挑戦しているところだが、今度はいろんなメンバーをのびるやつはなるべくのばす、という手で行こうと思ってる。前回は、初期のメンバーを中心に、攻撃、防御ともMAXというのを6人ぐらいつくって、これをフル回転、要するに、エリートの陣地車と戦車軍団をつくりあげ、これを効果的に運用することで勝ちぬいていった。ただこれでは、装甲車に優秀な人員を配置できず、索敵オンリーということになってしまった。もっと素質を100%出すような戦い方を心がけたい、と思うわけである。

と、いうようなわけで、先月、今月と続いて6ページという大きなあつかいで紹介した、この『ロード・オブ・ウォーズ』そんなにおもしろいのかときかれると、うん、まあね、と答えるしかない。少なくともJ.D.は大好きなゲームだ。だが、全然おもしろさを見いだせない人も、いるのではないかとも思う。わりと本人の思い入れが重要で、ゲーム自体としては演出をあまりしていないからだ。そのかわり、自分で楽しみ方を発見できる人にとっては、これは革命的なソフトだと思う。とにかく、やっていると、時間がたつのが、信じられないほど早くなるという、かつてゲーム狂だったころを思い起こさせる希少なソフトではある。

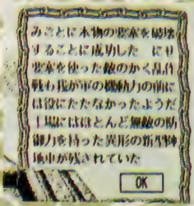




3つの要塞が……。



反撃してくるのは1つだけ。



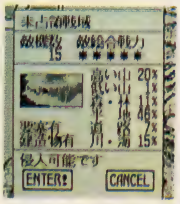
新型陣地車がうれしい。

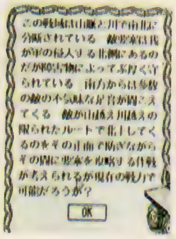
うべきか、アンラッキーというべきか。とまあ、要塞のトリックは、とりあえずクリアしたとしても、このころになると、敵もさるものひっかくもの、でかなり強力になっていて、攻撃力がかなり強いので、少なくとも、1つのユニットが2つの敵から攻撃されるような状況は絶対にさけること。これは、これ以降のすべてのマップに当てはまるが。それから、砲台にしても、防御力はたいしたことはないので、敵に囲まれるようなことになると、周囲から、十字砲火をあびることにもなりかねない。攻撃は最大の防御なり、戦車などのバックアップをするか、砲台を2連にして、近づく敵を1個ずつ確実に破壊することである。この戦闘で、ZOSOつまり、完全防御陣地車がもらえる。まさに走る司令部なのである。

NO.13 2分割で効率的に攻める！

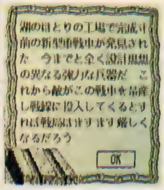
13番目のマップ。敵要塞は東北部にあって近づくのがけっこうつらい。当然、固定砲台の守りつきである。しかも、敵の守備隊というのが遊撃隊というか、は南から攻めこんでくる。だから、南方に防御線をはりつつ、東に進撃していかなくてはならない。もちろん南の敵を壊滅させてから東に向かうのも手ではある。南方からくる敵が多いので、こっちに陣地車のほとんどを注入してもかまわない。あとは、誘導弾車でもなんとかなるものである。

戦力分散のバランスがカギ。



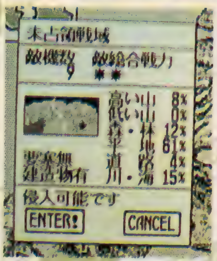


丘のふもとの敵をたたいてから。

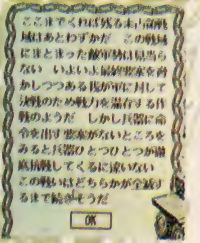


やたーっ！

NO.14 おそるべし、エリート軍団



なるほろ。



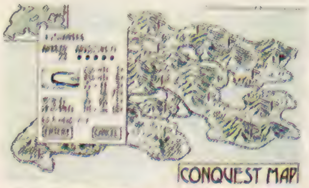
白兵戦の舞台なのである。

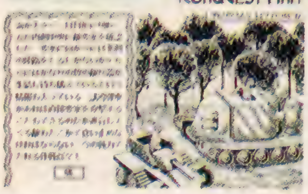
14番目のマップ。ここに来て急に敵兵力が下がる。信じられない思いである。だが、油断は禁物。総合敵戦力が低いのは、数が少ないからで、一つ一つをとると、かなりの精鋭といえる。ザコがいっぱいいるより強いのが少数いるほうが恐怖。そのエリート級が、全軍、死にもの狂いで突入してくる。これといった障害物もないバトルフィールドで、逃げっこなしよ、の熱戦なのである。

敵はだまっていてもにじり寄ってくるのであまり動かなくてもいい。どんどん、陣地車を砲台にかえてもかまわない。というより、砲台をうまく使わないと、はっきりいって勝てない。2番目のマップと比べて、陣地車の台数がふえるぶんだけ楽である。

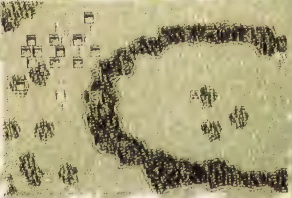
NO.15 決戦！ 三日月湖

15番目のマップ。三日月湖の内側にある敵要塞。まわりこむには、猛烈な反撃が予想される。はっきりいって、誘導弾車を持ってないとかなり苦戦しそう。その場合は、長い行程を回りこんで行くしかない。かなりのスリルが味わえることは確かだが、泥沼化しそう。やはり、誘導弾で、要塞の手前にある砲台2つを破壊、そのあとに要塞そのものをねらい撃ちするほうがよさそう。敵も誘導弾で攻撃

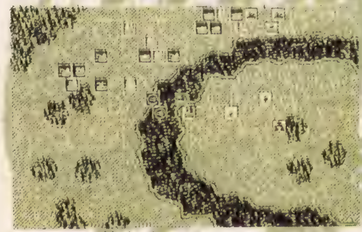




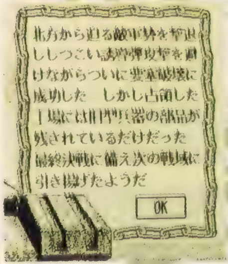
三日月湖なのだ。



誘導弾で勝負！



このへんには敵がたまってる。

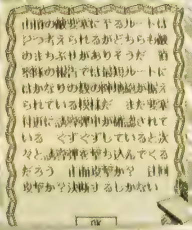


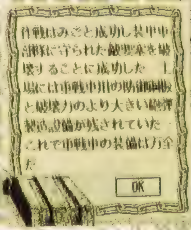
残念。

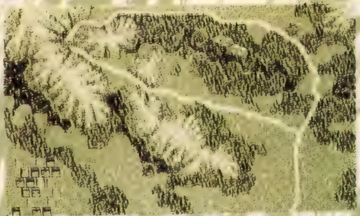
してくるので、修理車をわきに置いておいて、なおかつ、自走砲、装甲車、場合によっては砲台で守る、という万全の態勢をしきたい。敵の誘導弾が一度とまるところに、攻撃力のあるユニットを置いておけば3分の2は迎撃できるはず。弾が出ている最中は動けない誘導弾車は、くれぐれも大事にあつかいたい。

NO.16 ザ・ロンゲスト・ヤード

16番目のマップ。山ごえの平地に敵要塞がひかえているが、実際の敵の主力は北東方面に集中している。その前に半島状に突き出た山岳地帯の端にいる砲台を破壊して、進路を安全にしたい。誘導弾で要塞をねらい続けるのもいいが、それだと、勝ちはしても、指揮官の能力値を高めることができない。誘導弾というのは、だれが撃っても当たるが、当たったからといって、経験値は上がらないのである。少なくとも、北東に集中している敵をたたくまで、とどめを刺すのはひかえたほうがよさそうである。もっとも、その前に要塞付近にいる、装甲車をたたかなくてはならないので、そこそこ時間はかかるとは思うが。







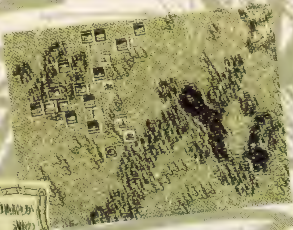
長い道のりなのだっ！

すごーい！

NO.17 突入する敵を挟み撃ち！

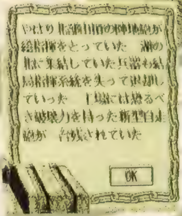
17番目のマップ。これは、この『ロード・オブ・ウォーズ』の中でも1、2を争う、おもしろいマップだと思う。初期状態のすぐそばには障害物が人工的と思えるしかたで配置されていて、これをうまく使うかどうかが勝敗、というか、無傷で勝てるかどうかの分かれ目になる。敵の主力は、自軍と、敵の指揮官のいる丘とのちょうど中間、マップ真北部分にいるので、いきなり、誘導弾を使おうとしても、ムダ撃ちになる。障害物を防衛ラインにして、その後ろに砲台を設置、侵入しようとしてくる敵を両側から砲撃、中央からは戦車といった感じで集中砲火を浴びせる、という手をとりたい。これがうまくいくと、1ターンで、必ず1台は敵ユニットが破壊される、という感じで、非常に気持ちがよい。だが、敵の自走砲もかなり強力で、このために、砲台を失うということもありそう。このマップにかぎっては、陣地車にエリート集団を乗せるのが正解のようだ。もちろん遊撃隊長として、KUR-AUROに最高のスタッフをつぎこんだうえで、である。

まずは守り！



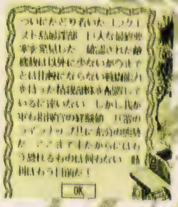
ここで集中砲火！

直前のブロックがキーポイント。



強力自走砲なのだ。

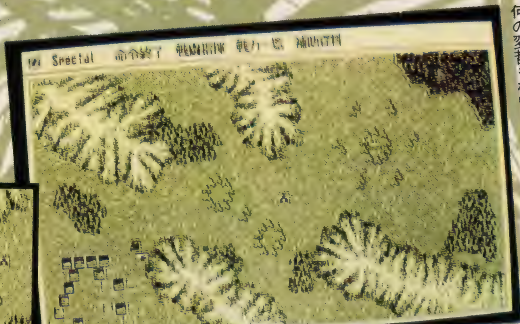
NO.18 誘導弾をかいくぐり、超要塞を撃破せよっ！



18番目、ラストのマップである。敵のユニット数自体は少ないが、3カ所からの誘導弾と、かなり有力なクルーを積んだユニットがかなりの脅威である。

要塞は、中央に今までのと同タイプのものが、東北東部に、より強力そうなのが2つ。もちろん本命は大きいほうである。移動能力のある敵をたおしたら、2つの要塞を守る砲台を排除して、じっくりと、最後の瞬間を待ちたい。この最後の戦闘で誘導弾車を1つ失ってしまったが、全体的に被害は少なかった。18のマップを通じて、破損したユニットが4つ程度。死者が2名だから、まずまずの成績ではないだろうか。

最終の要塞の爆破シーンはアニメーションになっていて、何度見ても、感慨ひとしお、なのである。

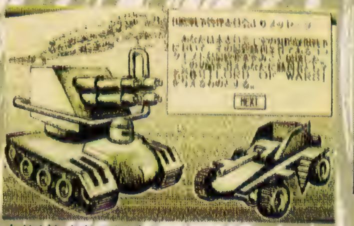


何の変哲もないようなマップだが……。

強力車両がめしろおし！

わっほーっ！

感動のエンディングに秘められた意味



ありがたきおことば！

さて、ラストの要塞をたおすと、当然エンディング。プレイヤーは、LORD OF WARSという称号を得ることになる。気になるのが、「第2・第3のコンクエスト島が」というようなことばが出てくること。ぜひともよりパワーアップして、しかも練られたマップのついた、2、3を期待したいものである。◎

叙勲モード！

特別ふろく 全ユニット 性能表

ユニット	型	性能
REVI	標準型	E=10 A=10 D=10 M=3 S=2 50mm戦車砲×4
REVI-2	防御強化型	E=14 A=10 D=11 M=3 S=2 50mm戦車砲×3 アーマーシールド&スカート
REVI-3	搭載砲強化型	E=14 A=9 D=12 M=3 S=3 50mm戦車砲×2 アーマーシールド&スカート
ZOSO	完全防御陣地	E=20 A=3 D=17 M=2 S=3 25mm連射砲×2 全面300mmの特殊装甲
EDGE	標準型	E=8 A=12 D=9 M=3 S=3 88mm徹甲弾戦車砲
EDGE-A	武装強化型	E=9 A=14 D=10 M=3 S=3 105mm徹甲弾戦車砲
EDGE-AD	完全装備型	E=11 A=14 D=11 M=3 S=3 105mm徹甲弾戦車砲 アーマーシールド&スカート
KUR-AURO	新型攻撃重戦車	E=15 A=16 D=14 M=4 S=4 128mm形成弾戦車砲新兵器
ZIGG	標準型	E=8 A=10 D=8 M=4 S=4 35mm速射砲 4WD
ZIGG-S	防御強化型	E=8 A=10 D=9 M=5 S=5 35mm速射砲 6WD 改良索敵レーダー
ZIGG-SA	完全装備型	E=9 A=12 D=9 M=5 S=6 50mm速射砲 6WD 新型索敵レーダー
WORKER	標準型	E=10 A=0 D=10 M=2 S=2 全面200mmの特殊装甲
JAGD-EDGE	戦車改造自走砲	E=11 A=13 D=8 M=3 S=3 75mm形成弾陣地砲
DOVE	新型突撃自走	E=13 A=16 D=10 M=3 S=3 128mm形成弾陣地砲
ZON	標準型	E=10 A=9 D=9 M=2 S=2 BULL (E=5 A=14 D=8 M=5 S=1)を発射 35mm砲
ZON-AURO	誘導弾強化型	E=12 A=9 D=10 M=2 S=2 BULL-H(E=7 A=16 D=8 M=6 S=1)を発射 35mm砲
CANON-1	兵器攻撃型	E=10 A=13 D=12 M=0 S=4 75mm形成弾陣地砲
CANON-2	要塞攻撃型	E=14 A=14 D=12 M=0 S=4 88mm形成弾陣地砲
CANON-3	要塞攻撃型	E=14 A=15 D=12 M=0 S=4 105mm形成弾陣地砲
CANON-H	最終要塞攻撃型	E=20 A=18 D=12 M=0 S=4 128mm形成弾陣地砲

大杉コミカの

同時進行RPGレポート

ソーサリアン

日本ファルコム

PC-8801SRシリーズ、PC-9801シリーズ（[illegible]

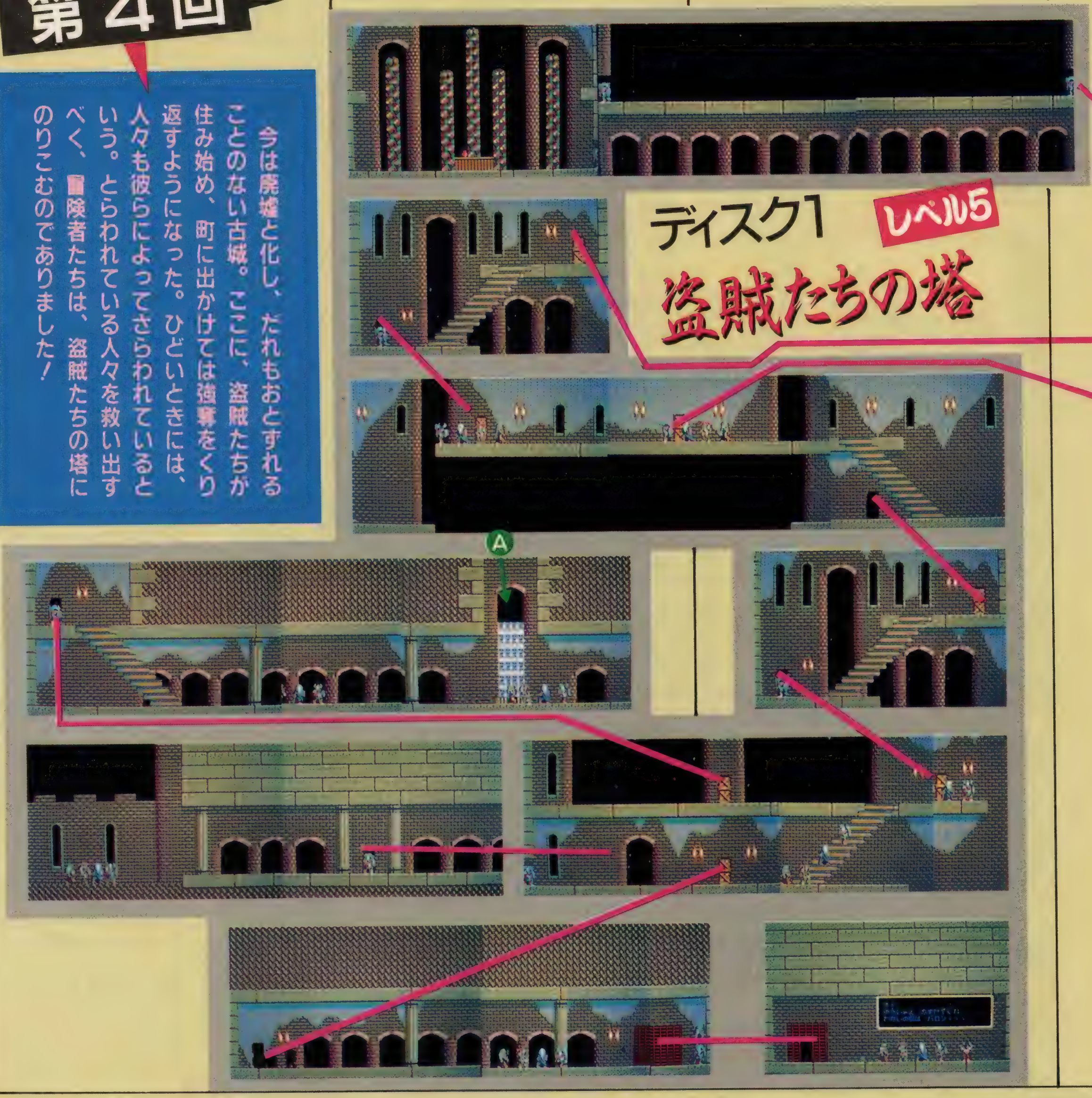
PC-88VA、X1版5月20日発売予定） 9,[illegible]円

今月、「盗賊たちの塔」と「不老長寿の水」をやって最終回にしようと思ってたんだけど、「盗賊」がえらいボリュームで、もう1カ月延長になったの。

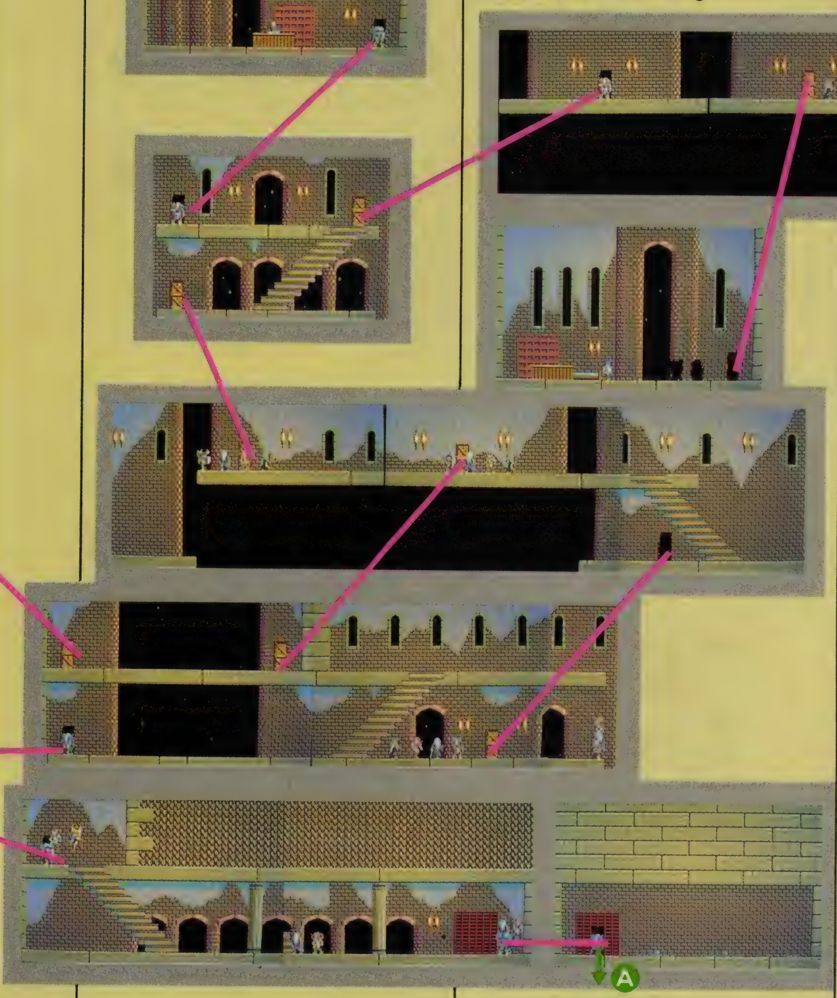
第4回

今は廃墟と化し、だれもおとずれることのない古城。ここに、盗賊たちが住み始め、町に出かけては強奪をくり返すようになった。ひどいときには、人々も彼らによってさらわれているという。とらわれている人々を救い出すべく、冒険者たちは、盗賊たちの塔にのりこむのでありました！

ディスク1 レベル5 盗賊たちの塔



似たようなとこが多いので、何度来ても迷うんだな、このへん。



いやー、このマップ、とにかく大きい。マップが広いだけじゃなくて、謎や使命が重層化していて、しかも時間経過による人々の移動やなんかもあるので、かなりてこずってる人も多いんじゃないかと思う。はっきりいってコミカは、頭真っ白になった。1回チャレンジして、地下からぬけられなくなって脱落、2回目は、ラスト寸前まで行ってガラティーンの剣が見つからなくてダウン。3回目にやっとこさの思いで成功。もう、感涙ものでした。

まずは、行けるところをまわる。出会う人物としては、ゾークの兄貴と、よっぱらいと、エレベーター係。よっぱらいの先にカギがある。あれをとりたい、と思うんだけど、行っちゃだめよん、とかいわれる。ビシバシッとNOILA-TEMを浴びせかけてもだめ。こんなの殺しちゃってもいいのに、とか思うけど、だめなんだよね。しょうがないから、なおもまわってると、ツボを見つけた。うーむ、におうなーとか思いつつ、なおもまわってると、滝のあるところに。とりあえず調べてみましょ、とか思って行ってみると、これが水じゃなくて、じつはお酒だったんですねー。わかった。これをあのよっぱらいの編集部K、じゃなかった、よっぱらいのベラ子、じゃなかった、よっぱらいのおじさんのとこに持ってくと、もしかするとカギ貸してくれたりして、とか思ってると、お酒飲んでそれっきり。こいつー、とか思ってもう一度くり返すと、また飲むだけ。もう1回だけだぞーっ！とか思って持ってくと、「グー」って寝ちゃった。なるほど、そういうわけだったのか。

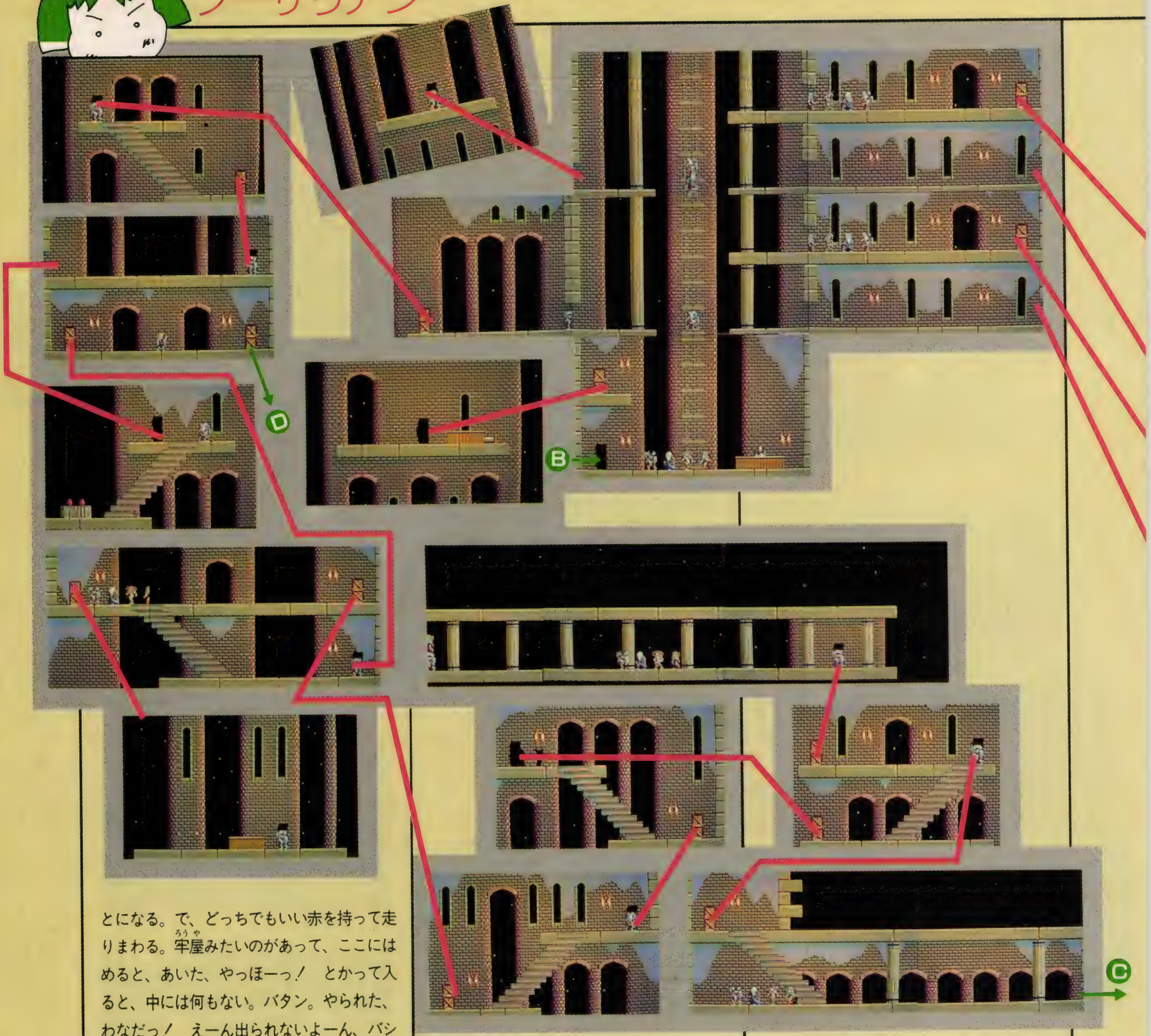
で、エレベーターボーイのおじさんが上に上げられないっていってるよって、ゾークにいいに行ったら、おれの用事で動いてるっていえっていうから、そういったら動かしてくれた。これで行動範囲が飛躍的に広がる。で、すぐ上のとこに、通行証が置いてある。これがあると、「通行証がないと通れない」ところも通れるようになる。当然か。これが、このエレベーターに来る扉のもう1つ先にある。

しめしめ、寝ちゃったぞ。

いばるな、ゾーク！

通行証を持ってくと、いきなり態度変わって、「どうぞお通りください」とか。いいかげんなやつだ。で、奥に行くと、柱に赤い玉と青い玉がはまってる。あっ、これをとるんだなってのはわかるんだけど、どっちをとるかで悩む。1つをとると、もう1つはとれない。どっちか1つしかとれない。このときのコミカの思考過程はこう。きっと、どちらも役に立つんだろう→赤をとって、赤が必要なとこに先に行けるかどうかはわからない→でもそうなるといいなー→もしちがってると、また来なくてはいけない→……（パニック）……→青をとっても同じジレンマだ→どっちにしても確率50%→どっちでもいいか、というこ

ソーサリアン

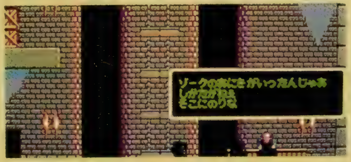


とになる。で、どっちでもいい赤を持って走りまわる。牢屋みたいのがあって、ここにはめると、あいた、やっほーっ！　とかって入ると、中には何もない。バタン。やられた、わなだっ！　えーん出られないよーん、バシバシ！（悪あがきで剣をふってる）とかやりながら歩いてるとカベがくずれて、お酒の滝に出られた。そのあとよく見まわると、もう１つ牢屋がある。こっちか……とか思ってはめてみると、わっほー！　人がいた。上にいるって、このときはわからなかったんだけど、とにかく上にいる巫女の女の子のお付きの男なんだそうだ。この人、ドラゴンを封じこめたんだって、１人でよくやるよね。仲間になんない？とか思ったけど、ごほっ、とかって死んじゃった。肺が血であふれる音なんだよね。最近J.D.にすすめられて読んだ『樹海戦線』に出てた。ふーむ。

では、赤のお役目は終わったんで、今度は青。本当は、こんなに効率的にはできなかったんだけどね。何度もちがうのはめようとしてみたりで。でも、ま、いいや。こんな苦労みんなに話してもしょうがないし。うーん、なんか暗くなっちゃった。ユンケル飲もうっ！

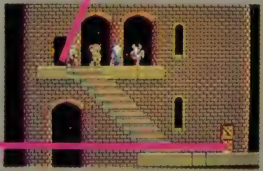
はいっ！　再び明るくなって続くのだっ！

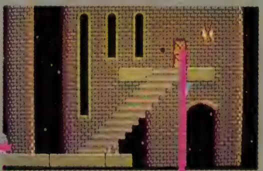
青い玉を持って、上のほうに行くと、これがはまるところがある。入ってみると女の子がいる。この人、下の人に会ってから来ないと、「スケベ」とかいわれちゃう。スケベっていうのもすごい表現だなーっとか感心しちゃほんとにみんないばってんだから。



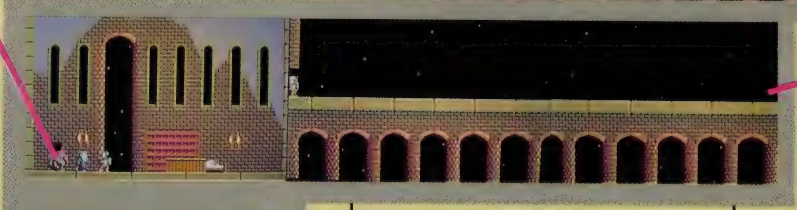
った。で、ここで、ペンダントをもらうのもつかの間。だれかが出てきて、下に落とされちゃう。えー、うそでしょっ！　とか、そんなのないよーとか思いつつも、あたえられた運命に従うほかないか、とか、SRだとこれくらい考える時間があったあとに、地底へ。

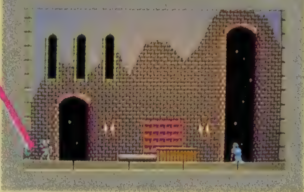
水路が入り組んでて、おまけにピラニアみたいな魚がうようよしてて、あんま気持ちのいいもんじゃない。ここは、水の流れがきつ↗ひでえーっ！

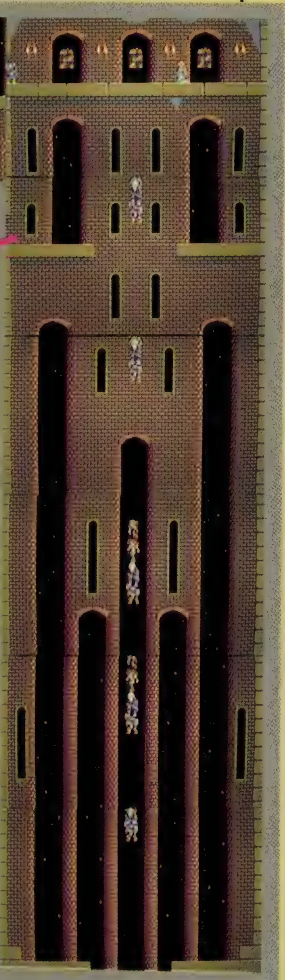




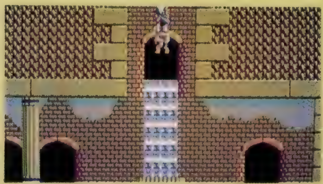
くて行けないとことかあって、ここをなんとかしないといけないんだろうなー、とか思いつつ進んでると、いきなりデカキャラ、ブルードラゴン。すごい迫力。火を吹くと、地面が火の海になる。えらいこっちゃ。CHANGE AIRに使ってるからいいようなものの、ほんとびっくり。NOILA-TEMビシバシで一瞬でやっつけちゃった。奥に行くと、なんだか水門のスイッチみたいのが2つ。何だろ、とか、バッタンとやってみて。で、ふにふに歩いてると、おっさんがいる。通行証くれっていうから、あげたら、突然人格変わっちゃうの。謎を解くまで出してやんないよっ、とかいって、変な魔法で攻撃してくる。うまく謎を解いてもどってくると、すんなり通してくれる。なんなんだ、このオッサン。んとに。変なやつ。↓







気をとり直して、じゃなかった。謎を解くってのが残ってたな。歩いてくと、やっぱさっきの水門のスイッチみたいのが2つあって、真ん中のとこにことばが書かれていて、地ひとつ、天みっつとかなんとか。要するに、下1つ、上3つということか。で、やってみたら、うまくいった。行けないとこに行くと、そこは、もう1つのスイッチ。これをボコンってやって、例のオッサンのとこに行くと、

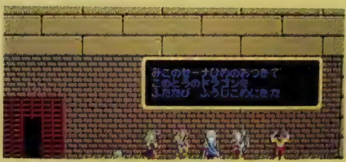


ここから、ポシャン！

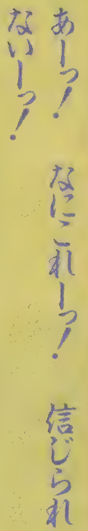
よくやったと。

で、気をとり直して、また上に行くわけ。あっ、この地下で、しるしをとるんだよね。これがゾークのしるし、というらしい。まっ何でもいいけど。もどってみると、ゾークも、女の子もいない。むむっ、どないしたん？とかって思ってると、教えてくれた人がいた。これが、例の寝たきりの人かどうか、忘れちゃった。礼拝堂にいるって。行ってみると、3人で、ふわっといるかと思ったら、点滅して2人いなくなっちゃう。あっ、そうそう、そんなこという前に、礼拝堂入る前にやんなきゃなんないことあったっけ。おばあさんのとこ行ってもう一度通行証もらわなくちゃいけない。こういうところで、時間食うんだよ↗

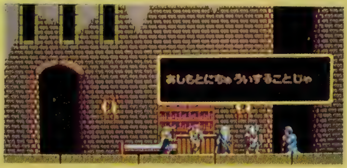
どうしてつかまっちゃったの？



あーっ！ないーっ！なにこれーっ！信じられ



な、このシナリオって。ことあるごとに、城内一周しなくちゃいけない。こういうときって、あの階段のとこで何だか知らないけど、ぞろぞろって出てくる、人形の敵ってイラツクんだよね。んとに。だから殺すのもめんどうだって感じ。まっ、このシナリオ、地底以外では、ほとんど敵キャラっていないからね。これくらい出さないと、ということなのだろうか。ともあれ、通行証を手に行くと、さっきはいなかった門番が「どうぞお通りください」となるわけ。で順番が前後してもいいけばあさん、わかってたんなら……。



大杉コミカの同時進行RPGレポート

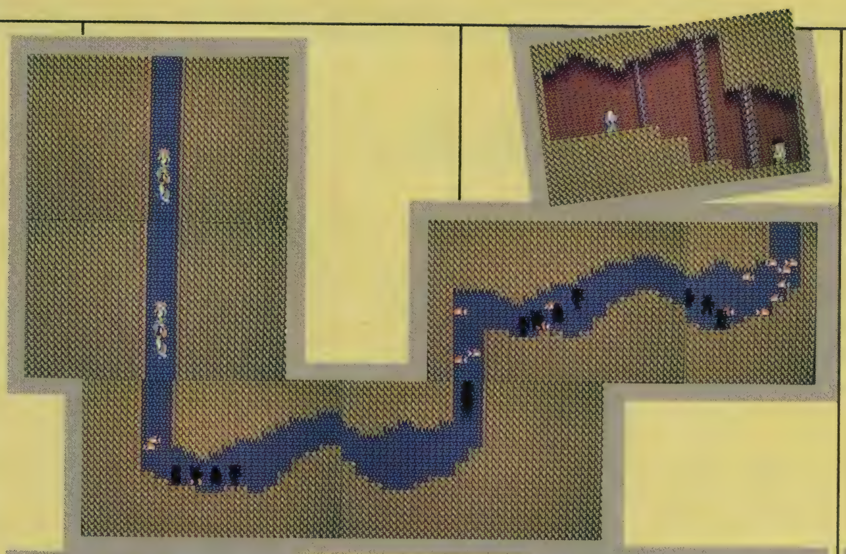
ソーサリアン

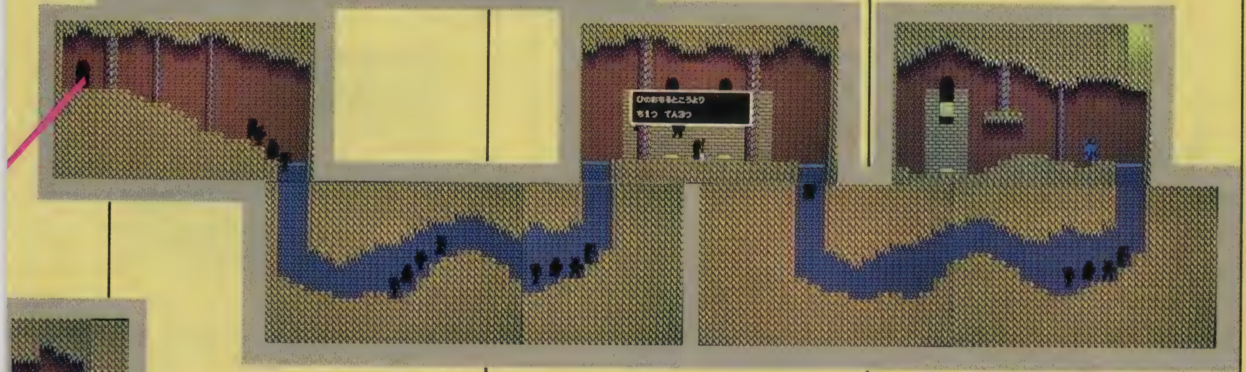
えっ！　おまえは……。

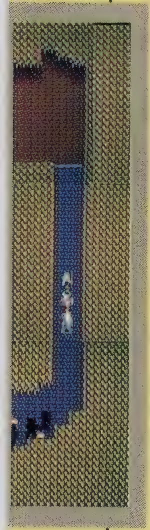
ど、4～5人がくっついちゃったみたいな人が出てきて戦わなくちゃなんない。これをやっつけてると、最後に残ったのが、なんか世界を破滅させるつもりじゃなかったとかあったとか、なんかピントはずれたことといってる。ええーいうるさい、わかったよ、とかいいつつ、2人はどこに行ってしまったのでしょ、になるわけ。

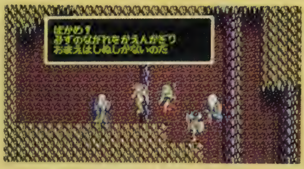
上のほうに行くと、何かあるのかなー、とかいいつつ上っていって、やつは、どこにいる↓

か、だいたい見当がついていたりする。例の鐘つき堂じゃないけど、あのゴーン、ゴーンって鳴ってるとこだよね。行くと、いるいる。おまえはゾークじゃないか。やっぱりそうか、おまえはくさかった。風呂入ってないだろっとかいってると「フッフッフッひっかかったな」とかになる。ペンダントをよこせっ！というのが、何のことだろうとか思ったけど、突然、こいつが本性を現すのであった。パタパタと飛びまわったりする。こいつが、強い！

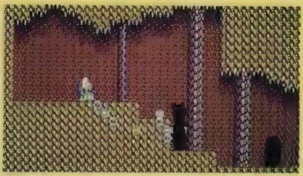








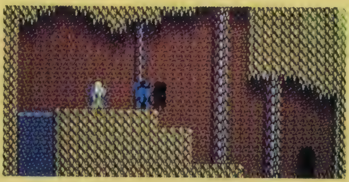
出ました、究極のいばりんぼう！



あわわっ！ なに、この人？

全然ダメージをあたえられない！ カチンカチンともいわない。ふつう1分ぐらいで、これは変だな、と思うよね。コミカの場合、10分ぐらい、これでもかって感じでやってた。いやー、ほんっと、バカ。

で、これじゃラチがあかないとか思って、下に下がる。戦略的撤退というやつですね。おばばのとこ行くと、教えてくれた。あいつはガラティーンの剣がないと、たおせない、と。えー、で、それどこにあるの？ わかん



始めから通せっ！

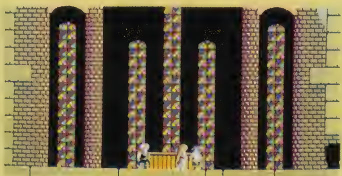
なーい、ときた。ガクッ！ これが見つかんなかった、最初やったとき。今回はいろんな事情で、パソコンつけっぱなしにできなかったんで、翌日再チャレンジ。ほんっとに疲れたわ、このシナリオ。

え？ ガラティーンの剣どこにあるかって？

へへへっ、教えてあげない。こういういちばん大事なとこは、教えてあげないのだ。まっ知ってる人もいっぱいいると思うので、あれだけど。コミカは、本質的にいい人なんだけど、自分が苦労させられたとこは、人にもさせたい、というような、意地悪なところもある、とこのさい白状しちゃいましょう。ま、気長にやれば、そのうちなんとかなるもんだからね。と、いうところで今月はおしまい。

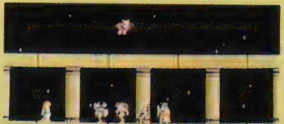
大阪府の栃尾氏から、各面でのアイテムのことが、レポートされているので、その中からちょいとご紹介。

まず王様の杖が見つかったあとで、ツボの中をのぞくと、指輪が2つっていうのはいいよね。それから、とらわれた魔法使いでは、魔法はついていないものの、モーニングスターが火が10、エナジーロッドが太が10、ひすいの指輪が、水が8、めのう入りの衣が月が12もついてる。最後の2つは、ひすいのほうがオーサーのいるとこあたり。もう1つのめのうのほうはファイアーエレメントのいるとこ。2段ジャンプ+FLYでないと行けないけどってこと。問題の不老長寿の水のドラゴンスレイヤーことグラディウスは、「1つ目のバルブをとったあと、酸の海のいちばん右端で↓



なるほど、そうであったか。

むむっ！



出たな！

地面を踏むと出る」となってる。それから、暗黒の魔道士の、はがねの剣と銀のよろい、水晶の盾。スタート直後の上のたな、溶岩のあるとこの上のたな、親玉のいる部屋の手前の上のたな。と、こんなとこかな。この3つは、ファイターかドワーフによさそう。ども、ありがとう。ではねっ！

RPG少年の父による 苦闘レポート番外編

抜忍伝説 番外編

ブレイングレイ
PC-8801SRシリーズ,PC-9800シリーズ,X1シリーズ
㊎ 3,000円 通信販売のみ ㊕ブレイングレイ TEL 03-499-6943

「闇からの訪問者」

牛太郎の魅力

『抜忍』の番外編が出たので、おじさんのレポートも番外編をやるハメになった。しばらくゲームをはなれて、のんびりしようと思っていたのに、チッ！ という調子で、プレイを始めた。

ところが、けっこうハマってしまったんだ。そこそこ、おもしろいんだよね、これが。

この番外編は、本編のパロディーということになっている。主人公は、牛太郎といって、邪鬼丸に殺された物の怪、牛面の子どもという設定だ。物の怪の子どもといっても、とってもかわいいんだよ、この牛太郎くん。もちろん、単に姿がかわいいだけでなく、ゲーム全体から彼のあどけなさ、けがれなさ(！)が感じられ、おじさんはすっかり牛太郎びいきになってしまった。はっきりいって、邪鬼丸、幻妖斎、小源太みたいなかっこいいやつより、牛太郎のようなのが好きだね、おじさんは。かっこいいやつって、どこかにウソがあるような気がするじゃないか……、などとゴチャゴチャいってないで、ゲームの内容を紹介しようね。

牛太郎と2人の仲間。

スタートは物の怪の洞窟

本編の邪鬼丸の巻を思い出してみよう。生駒山の物の怪の洞窟といえば、邪鬼丸が前鬼、後鬼に会ったところだね。敵がウジャウジャ出てきて、苦労させられたよね。その物の怪の洞窟が、牛太郎の隠れ家であり、そこからゲームがスタートする。

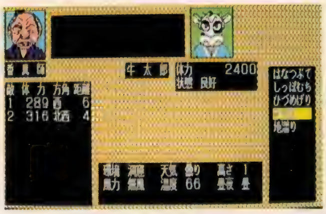
彼には牛兵衛、牛之進という2人の仲間があり、牛兵衛は人間につぶされた目を治す、牛之進は、自分をいじめた人間を見返すという目的を、それぞれもっている。この2人とは、10日ごとに隠れ家で会って、助け合うことができるというのも本編とまったく同じだ。

妖怪が味方、人間は敵。

で、まず牛太郎は邪鬼丸を探してどこへ行ったらいいかというと、スタートが物の怪の洞窟なんだから、もちろん前鬼のところ。マップも本編とほとんど同じだから、迷わずたどり着けるはず。前鬼のところには、やっぱり邪鬼丸が。次は後鬼のところなんだけど、ここで牛太郎も酒30本を要求されるんだ。これ困るんだよね。スタートしてすぐだから、お金ないし。しかたないから、生駒の外で金集め。しかし、敵(これがみんな人間)をやっつけても、金はあんまり、たまらない。だから、どんぐりとかの食料をうんと集めて、それを途中で会う物の怪にやり、金をもらうという方法がいいみたいだ。

前鬼と話す邪鬼丸。あの男が、おれのとうちゃん、かあちゃんを……。

その金でお酒を買うんだけど、本編に出てきた人間の町のお店では、買い物はできない。こっちが物の怪なわけだから人間に攻撃されてしまうんだ。しかし、物の怪の村があり、人豚のお店があるから、そこで買い物をすれば



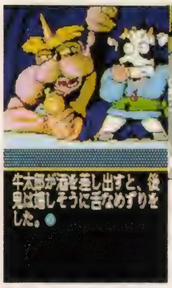
鬼息吹は、かなり強力な術。

いい。ちなみにお酒なら、生駒山マップ左上隅のお店で、1本100文で売っている。また、10日目に仲間に会えば、彼らからも酒をもらうことができるよ。

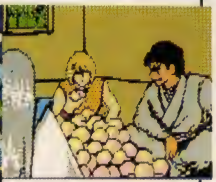
かわいい少女さちに会う

さて、後鬼をクリアしたら、次は抜忍3人の密会場所である山小屋へ行ってみよう。そこでは、にっくき(？)邪鬼丸たちが、桃を山積みにして、なにやら話している。どうも、この桃には秘密がありそうなんだが、よくわからない。とにかく、邪鬼丸がこれから琵琶湖へ行くことは判明（大なまず退治だね、きっと)。さっそく追って行く。

その琵琶湖のほとりで、牛太郎は、



後鬼には30本の酒をやらなくちゃなんない。

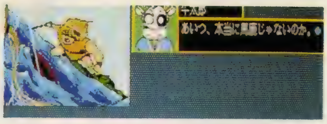

例の山小屋にいた3人。

琵琶湖のほとりで、かわいいさっちゃんに会う。

1人の美しい少女に会うんだ。少女のほうから、話しかけてくるんだけど、人間からやさしく話しかけられたことなんかなかったから、牛太郎ジーンときちゃって、ボーッとなってしまう。しかし、結局この少女は目が見えなくて、牛太郎が物の怪であることがわかんなかったんだけど、それでも、牛太郎はうれしかった！（こういうところが、この番外編のイイところだね。おじさん、こういうの好きだ)

この少女からは草津の桃の木のことを教えてもらうが、そこへ行く前に、邪鬼丸の大なまず退治を目撃することになる。大なまずを向こうにまわして苦戦する、にっくき邪鬼丸、ざまあ見ろ、なまずにのまれて死んじまえというところなんだけど、この牛太郎はちがう。心がさわいで、湖のほとりにある舟に思わず乗り、邪鬼丸を助けに……となるのだ（こういう気持ちってわかるな、おじさんは)。

ここでおじさんは、わかった。このゲームの目的は、邪鬼丸をやっつけるということだが、本当の結末はちがう。もっと、心温まるハッピーエンドになるにちがいないと。おじさんはまだ、途中までしか行ってないけど、ここで断言しておこう。


大なまずにたち向かうなんて、あいつバカ？

もちろん木の舟に乗ろう。

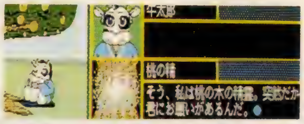
桃の木の秘密

舟はあっけなく沈み、流れ着いたのが草津の町のそば。さっそく町に入り敦が森へ行って桃の木のところへ。

この桃の木がなんとことばをしゃべり、大きな秘密を牛太郎に明かすのだ。おそるべき妖怪桃大王が、人を狂わす毒の桃をばらまいて、この国を乗っ取ろうとしているというのだ（そういえば、本編でも、桃がたくさん落ちてたもんね)。それを防ぐには、桃大王をたおし、命壺というものをこわさなくてはならないらしい。桃の木は牛太郎に、その大役を頼む。牛太郎は、桃の木に「あなたのような勇者」なんていわれて、その気になってしまうんだ。

で、その桃大王のいるのは、篠原村。この篠原村がやっかいだよ。舟がないと、奥まで入れない。その舟だけど、斧で木をたおし、なたで丸木舟をつくるんだ（これらのことは、烏天狗が教

草津には桃の木が……。



桃の木が話しかけてきた。

桃の木も1つだけ願いをかなえてくれるんだ。

桃大王だな！

桃大王をたおすと命壺が……。

えてくれる)。

桃大王をたおしたあと、どうなるか、おじさんはまだ終了してないのでわからないけど、きっと、いいエンディングが待っていると思う。この原稿を書き終えたら、仕事をはなれて楽しもう！

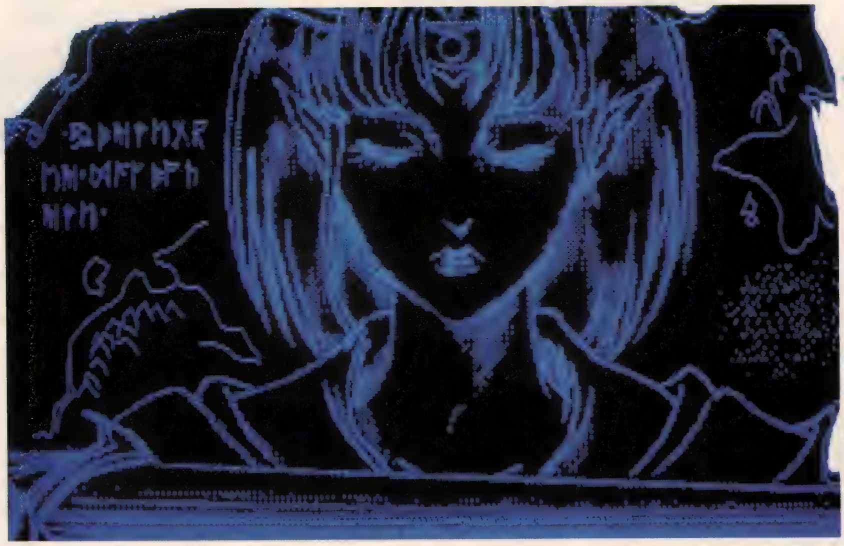
ユーモアとやさしさ

おじさんは、番外編で最もすぐれた点は、ユーモアとやさしさだと思う。牛太郎の使える妖術にしても、しっぽむち、ひづめげり、ろでお（敵をおぶって走りまわり、ふり落とす）などなど、こっけいでのどかだし、随所に出てくる、牛太郎のとぼけたセリフ、やさしいふるまいなど、プレイヤーの心を温かくしてくれるにちがいない。

ファンタジーやSFの名を借りた、モンスターぶっ殺しゲームよりずっとハイレベルだとおじさんは思う。『抜忍伝説』をプレイした人にはぜひおすすめしたい。低価格の小品というよりも、珠玉の一作といってもいいだろう。◇

抜忍伝説

ダ・ビンチ二人三脚



ダ・ビンチ＋ユーティリティープログラム（POPCOM4月号 テクノダム P.228～より）

（白）Telll、Telll、もしもし、白井ですが、タクミさんいらっしゃいますか？　はい、おねがいします。あ、タクミ？　どーしたの、うちに来るっていってたのに……。え？　プログラムがうまく動かない？　う～ん困ったもんだ、こっちに持ってきなさい。ひとりでやってると暗くなるよ……ね！

（タ）ども、白井先輩！　頼りにしてますゥ♡

（白）あ～う～あんまり頼りにされても、数字とメカにメチャ弱い白井さんで通ってるからなァ……でも私のプログラムがきちんと動くんだから、タクミのプログラムどっか打ちこみまちがいがあるはずだよね、２人で確認しよう！

(30分経過しまして……)

（白）（タ）あった～!!

（タ）う～ん１カ所だけ入力ミスってたんだ、え～とロードしてOKマークが出てランと……あ、やったね、ちゃんと動くわ～いっ♡♡♡

（白）さてと、タクミのプログラムがちゃんと動いたところで、ユーティリティープログラム「over lay」を使ってみようね。プログラムをV２モードでロードしてランしますと……。

1)ロード　2)カサネアワセ　3)ガメンヒョウジ

4)セーブ　5)オワリ

　という文字が出てきます。1)、3)、4)、5)、はそのことばのとおりだからなんの問題もないけれど、いっちばん大事なのは2)カサネアワセだね。

（タ）そうそう、まず重ね合わせのモードが４つもある、1)ロードで元になる絵を画面に出したら、2)カサネアワセで、２枚目の絵を重ねるんだけど、どういう方法で重ねますか？ってきいてくるのよね。モードは、

　①through　②and　③xor　④or　の４種類でthroughのモードはタクミもわかるんだ、「ダ・ビンチ」で使っている基本色８色のうちの１色を透明色に指定するとその部分がヌケるんでしょ？　でもあとの３つがよくわからないのよねェ、４月号の説明文を読んでも、（論理積）とか（排他的論理和）とか（論理和）とか、むずかしいことばをつかっている、頭痛くなりそォ。

（白）ウン！　じつは私もそこのところがよくわからなかったのね、二人三脚をやってて、わからないままにして、ただプログラムを使うのってすごくいやだったし、そのことを「ダ・ビンチ」の父、O編集さんに話したら白井にもわかるように、ちゃんと教えてくれたの、知りたい？

（タ）（力いっぱい）知りたい!!

RGB3原色の組み合わせ

（白）RGBって聞いたことあるかな？

（タ）ディスプレイでアナログRGBとかデジタルRGBとかいうよね。Rが赤（レッド）、Gが緑（グリーン）、Bが青（ブルー）で、ディスプレイのいちばんもとになる３原色だったと思うけど。

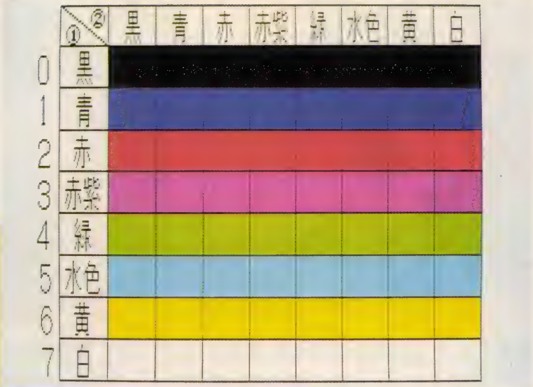
（白）あやや、ちゃんと知っているんでないの、じゃね、「ダ・ビンチ」で使われている、黒、青、赤、マゼンタ、緑、水色、黄、白の８色がその組み合わせで、できているってことは？

（タ）ヘェ知らなかったなァ、そういうこと考えたことなかっ

RGB早見表(on=1、off=0)

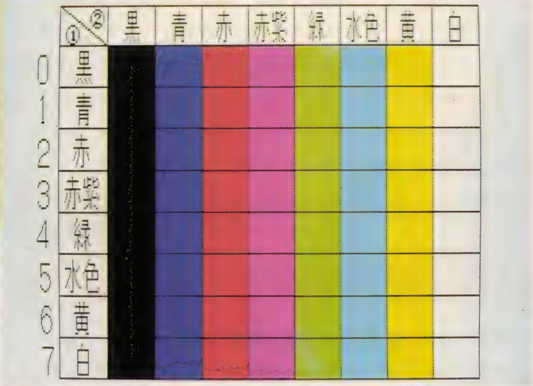
	黒	青	赤	マゼンタ	緑	水色	黄	白
R	0	0	1	1	0	0	1	1
G	0	0	0	0	1	1	1	1
B	0	1	0	1	0	1	0	1

〜RGBの組み合わせによってそれぞれの色ができています。この1と0を計算すると……。



(1枚目)

〜やっぱり目で見たほうがわかりやすいのね!!



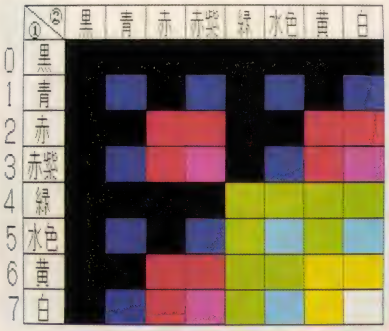
(2枚目)

〜上の2枚を、and、xor、orで重ねると……。

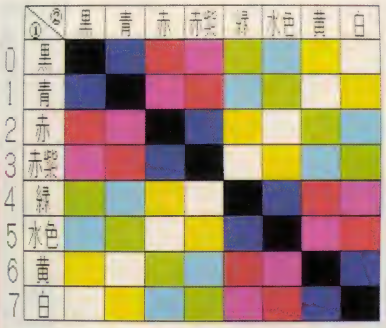
たし……。

㊒じつは私もよく知らなかったんだ、光の色っていうのは、絵の具とちがって重ねれば、重ねるほど白に近くなるっていうのは聞いたことあったんだけれどね、残りの3つのモード、②and③xor④orは、1枚目の絵に使われている色と2枚目に重ねる色をRGBの視点で計算する方法なんだって……計算する、といっても使う数字は1と0だけ、とっても簡単なのよ……。上の表を見てくださいませ。それぞれR、G、B、がon(1)になっているかoff(0)になっているかってことだけなのよね。

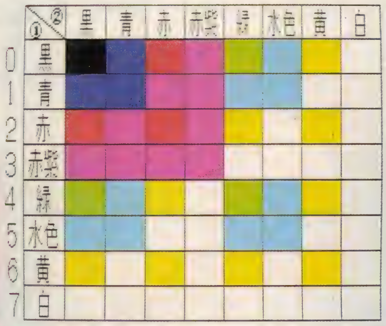
㋟全部on(1)になっていると白で、off(0)だと黒になるわけか……RGBそれぞれ1つだけonだと、赤、緑、青になる、残りの3色は2色ずつの組み合わせだね。



表① (and)



表② (xor)



表③ (or)

onとoffの2本指

㊒それがわかったらあとは、1と0の計算方法だけなんだ。

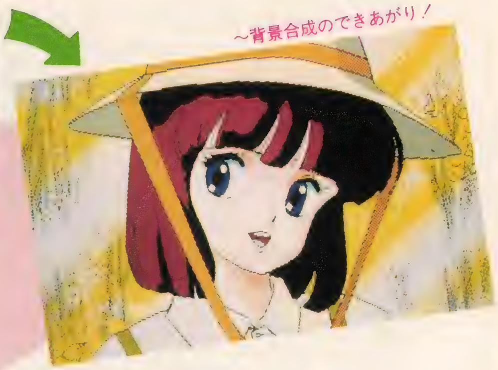
◎and〜(論理積)というのは、1枚目の色と2枚目の色をかけ算する、たとえば、赤と黄が重なったときは、RGBで見ると、赤(1、0、0)、黄(1、1、0)になります。それぞれR(1×1) G(0×1) B(0×0)でかけ算をしますと、(1、0、0)⇨赤になります。というのを全画面1ドットずつ、計算していくわけです。どっちか、片方が0だと0になるので、andで重ねた表①を見るとわかるけど、全体的に暗い色になっていきます。同じようにー。

◎xor〜(排他的論理和)は、2色のうち、どちらか一方のみが、1のときにかぎって1になります。赤(1、0、0)と黄(1、1、0)では(0、1、0)⇨緑になり、色的には反転したような感じになります。

◎or 〜(論理和)は、2色のどちらか一方でも1のときは、1になります。赤(1、0、0)と黄(1、1、0)では(1、1、0)⇨黄になります。orの表③を見るとわかりますが、白っぽい感じになります。

㋟コンピュータはワンとゼロの2本の指で世界を手さぐりしてるって、なんかのマンガで読んだけど、これを聞いて、すっごく実感しちゃったなァ。う〜ん。

〜白(カラーNo.7)を透明色に指定すると……。



〜背景合成のできあがり!

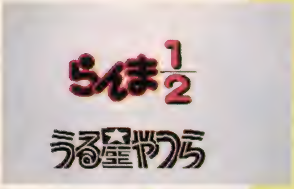
スタンダードに重ねてみよう!(まずはthroughから)

㊐さ〜てと、後半の実戦論といきますか……5月号の終わりでシノブちゃんの絵と背景を重ねました。5月号の原稿を書いていた時点では、プログラムを使い始めたばかりで、試行錯誤していて、確かあのときは4枚重ねてやっとできたんですよね。あとでよ〜くよく考えたら1枚目をロードして、throughモードで2枚目の透明色を白にすればそれでOKなんです。いやァまいりました。やっぱりなにごとも実戦ですね。やってみないとわからないことがたくさんある。
㋟テクノダムでは、「ダ・ビンチ」の絵をパースとして、とって置いて、あとで持って来て使えるよ〜って書いてありましたね。タイトルなんか、確かに使いやすそう。
㊐そうね、よく使うタイトルなんか1〜2色でかいておいて、あとでかいた絵のよさそうなところにコピーで移動させて使うと便利だね。白井は文字を書くのってどちらかというと苦手なもんで、今回、タイトル文字は初挑戦です。
㋟確かに初めてみたいですね。重ねたあとで文字と絵が同じ色で字が消えてしまった……なんてドジ、なかなかできるもんじゃないですよ。
㊐〜コラコラ……ばらすんじゃない!

2枚重ねも、3枚重ねも……

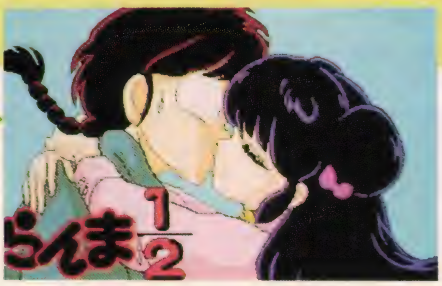
㊐さて、throughは、使えば使うほど応用範囲の広いモードなんですよね。となりのページでは3枚重ねてあります。1枚目にグラデーションをロードして2枚目に「うる星やつら」の文字の黒いところを透明色に指定してグラデーション文字をつくり、セーブしておきます。それをラムちゃんの絵に今度はまわりの白を透明色に指定して重ねました。白黒の絵を黒白に反転する、なんてこともワンクッションおくとできます。あとは使う人の料理の腕しだいってとこかな……。
㋟ねえ…先輩?
㊐ん? どうしたん?
㋟タクミ疑問に思ったんだけど、2枚目に使った絵に8色全部使ってあって透明色に指定する色がないってときはどうしたらいいんだろう……ね。
㊐そういえばそうだなァ。
㋟でしょ?
㊐へたに透明色を指定するとその色の部分はヌケちゃうものねェ。でも……方法はあると思うな。確かず〜っと前にダ・ビンチCG講座でキティフィルムさんの特集組んだことがあったでしょ?
㋟あのときは確かー。黒で型ヌキをして……。
㊐重ねる部分の絵を黒で全部ぬってしまってまっ黒の絵をまず重ねる、次に黒を透明色指定して本当の2枚目の絵を重ねる方法だったと思う。あとはあんまり使っていない色を犠牲にする方法とかね。重ねたあとでそこの部分を手直しする。ちょっとしか使っていない色なんかあればそれを使ってもいいね。どちらも手間はかかるけど。

〜タイトルだけ別に書いておいてー。



〜かいた絵に重ねると……。

〜タイトルつきの絵のできあがりっ!



色指定カラーNo.表

0	黒
1	青
2	赤
3	マゼンタ
4	緑
5	水色
6	黄
7	白

and、xor、orの3モードを使う

㋰なんか今回はthroughばっかりで、残りのand、xor、orができなくなっちゃったんじゃないですか！
㊀残りの3つはみんな色変えモードって感じなのね……。イメージセーブで一面全部1色ぬりの画面をつくっておいて（赤とか青とか……）、手もとの絵に重ねてみるとおもしろいよ。トーンが変わるっていうのかなァ、赤っぽい絵や青っぽいトーンの絵ができる。ふつうに色をぬってたら絶対にできそうにない色使いの絵ができる。このページの下のほうのシノブちゃんの色がわりの絵は、それで作ったのを少しずつずらして重ねたのね……。本当はもうしばらくじっくりこのユーティリティープログラムを使ってみたいなァと思っているのね。みなさま！　白井にどうぞ時間をください!!
㋰しょうがないなァ、来月もやりたいっていうんでしょ？　このカメ人間はほんと何やるにも時間がかかるんだから。
㊀ヘェ～先輩にそんなこといっていいわけ？　ええいこの箱が目に入らぬかァ！
㋰箱って……わっ！　ハンディーイメージスキャナーじゃないですかっ！　オムロンのHS-10R型？
㊀やっぱりオリジナルな絵をそのまま画面にとりこむのってCGやってる人の夢だよね。「ダ・ビンチ」はPC-IN501で入れるから、これだと少々暴走してしまうんだけど、1回ごとにリセットをするぐらいの気持ちでやると、ちゃんと入ります。来月はこれも使って画面を作ってみたいなァと思っています。
㋰ローンで買ったんですか？
㊀現金ですっ、プン！

～2枚重ねて作ったタイトルを……

～元絵に重ねる。少し凝った感じになったでしょ？

～色の変換をしたあと、移動して3枚重ねにしました。1枚の絵もこうすると、ずいぶん感じが変わる……。

海外ソフトウェアダイジェスト

有楽町西武デパートのネスカフェのプロモーションビデオフィルムを見た人はいるかな。これがなんと全部アミーガだけで作った画像だぞ。一つ一つは6分ほどのセミ・アニメーションになっていて、その間にネスカフェのビデオCFが入るオート・プレゼンテーションである。マイクロフロッピーで三十数枚になる大作である。

初夏だ。パソコンするのは夜だけにしよう

ハデなタイトル。

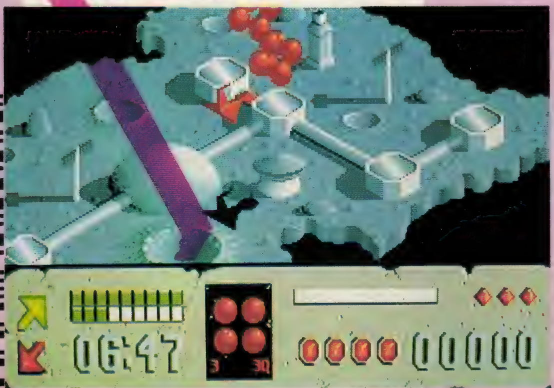
宇宙にすむリバイアサン
Leviathan

イギリスのアクションゲームによくある疑似3Dななめスクロール・シューティング・ゲームである。イギリスのプログラマーは、みんな若い。30代が主力のアメリカとは平均年齢がぐっと下がって、15〜16歳ぐらいで一人前のゲームプログラマーとしてやっていくそうである。「なぜ、Cなんか使うんだ」と〝マシン語命〟のスピード狂ばかりである。イギリスのゲームは、少々使いにくくても、極端にむずかしくても、アイデアが未熟でも、相手は百戦練磨のゲーマーなんだからいいんだという理屈が通るようだ。

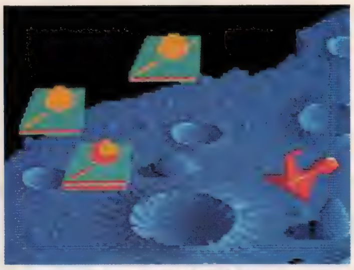
リバイアサンとは、ヘブライ語から来ていて、ねじれた尾をもつヘビの意味だそうである。聖書では、レビヤタンであって、水中にすむ巨大な怪獣。ワニまたはクジラ、ウミヘビの仲間と考えられている。と、えらそうにいったが、みんな辞書に書いてあったんだ。

シップをジョイスティックであやつって、敵を迎撃する。敵は3機編隊で襲いくるから、これをバッタバッタと撃ち落とす。あやしい動きをする敵キャラもあってやっかいだ。シップは、スピードをコントロールできる。だが、ななめスクロールなので、見当が狂う。なにしろ敵キャラは、猛烈なスピードで襲ってくるから、どんどん撃つほかはない。敵キャラの高さとシップの高さがちがうと相手がどんなに狂暴でもゆうゆう逃げきれる。集中力が決め手である。ぼく自身は、モノをこわしまくるタイプのゲームは、じつのところ好きではないが、みごとハマってしまう。

こんな画面がえんえんと続く。

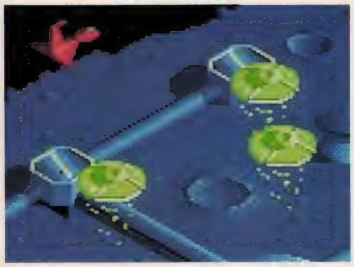


数珠のよう。


何だかよくわからない。

宇宙戦艦のつもり。

出ましたUFO。



怪獣いるいる
Space Ranger

むかし、アップルに『チョップ・リフター』という、とらわれの人質を救出するゲームがあった。ブロダーバンド社の作品である。テヘランの大使館が占拠されて、たくさんのアメリカ人が何百日も人質にとられるという事件を背景にしている。カーター政権の末期になってようやく解決したのだが、アメリカにとっては、なんともはやイライラのつのる事件で、『チョップ・リフター』がよく売れたというのも納得できる。最後の人質を引きとりにテヘランに来たカーター氏の疲れきった表情が印象的だった。ところが、何を勘ちがいしたのか、助けを求める人質をヘリの機銃でみな殺しにしているヤツがいた。当然ゲームになんかならないが、モクモクと人質をつぶしていく光景は不気味であった。つら〜いことがあったんだろう。

さて、『スペース・レンジャー』の舞台は、宇宙コロニーにもある野生の王国である。アフリカのサバンナで密猟が絶えないように、宇宙コロニーにも密猟者は多い。密猟した動物をだれが買うかといえば、たぶん、日本人なんだろう。ただ楽しみのために動物を撃つといったビョウキの人も多い。「密猟者から動物を保護せよ」というのがおおまかなミッションである。動物といっても、子ねこのような軟弱な哺乳類ではない。恐竜を連想させる爬虫類ふうの動物やナメクジみたいなぬるぬるした動物ばかりである。ここにはのっていないが、先に行くとナウマン象も出てくるそうである。なんで保護せにゃあいかんのか、わからないほどごつい動物ばかりであるが、野生といっても人間の保護なしには生きていけないのが実情である。

右下は鬼太郎のお父さん?

キャラクターは、どれも小さいけれども敵、味方を問わずかわいい。残念ながらぼくの好きなドラゴンは、日本人（?）の手先となって動物を集めてくる悪役になっている。初めにドラゴンを見たときは、保護してよいのか、銃で撃ってよいのか判断に迷った。

ジョイスティックでもキーボードでも操作できるが、キーボードのほうが使いやすいようだ。救出光線を発射するキーがスペースバーに割り当てられているので、ジョイスティックでは手がはなれてしまうからだ。ジョイスティックのトリガーは密猟者迎撃用の銃を発射するようになっている。これがキーボードでは、左のシフトキーなので、左手で救出光線と銃をあつかえる。

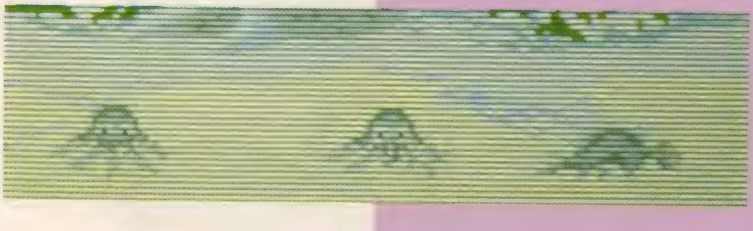
恐竜を吸い上げる日本人?

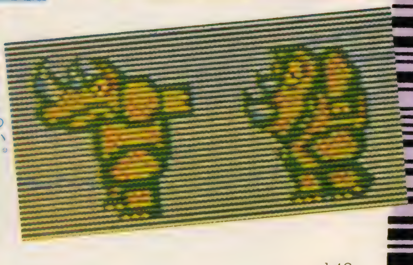
ハチのひと刺し。

第2面は、氷雪の国。

ヒバリを捕まえるのはめんどう。

恐竜の運ぶムシ。


クラゲがいる。


怒るとこわい。

37000 30400

デスクトップビデオ第3弾
TV*SHOW!

「TVショウ」は先月紹介した「ディレクター」とまったく同じ種類の画像と音声の統合編集ソフトである。画像と音声のソースは、別のソフトで作ったものをアテにしている。どちらもスクリプトといって、台本となるファイルを読んでスライド・ショーを実行するのだが、この台本の作り方が対照的である。「ディレクター」は、BASIC型の言語で直接スクリプトを書いたが、「TVショウ」は、完全な対話型のインターフェースをもっている。「TVショウ」では、スクリーン上で実現すべき一連のできごとを総じてイベントといっている。各種イベントをスクリーン上であれこれ指示することにより、結果的にスクリプトファイルを得るようになっている。できたスクリプトファイルは、「プレイヤー」という別のプログラムが読みこんでこれを実行するやり方である。もちろん、編集段階でどんなぐあいかを実行することはできる。

イベントは、次の6種類がある。

①スクリーン・イベント

フルスクリーンである。1枚の絵をまるごと表示する。

②オブジェクト・イベント

小さな画像を表示する。文字を映すのに最適。①、②とも、現れ方や消え方を細かく制御できる。表示する時間も設定できる。

③サイクル・イベント

カラーパレットを循環させて、動きを出す表現である。車輪やネオンサインのような感じが得意。

④ループ・イベント

同じことをくり返したいときに使う。

⑤スピーチ・イベント

アミーガのもつスピーチ・シンセサイザーを呼び出して、英語で説明することができる。ローマ字表記なら、日本語のように聞こえる。オートデモには便利。係員がいなくても、アミーガが台本どおりしゃべってくれる。「TVショウ」が何のソフトなのかを紹介するデモにはこれがうまく使われていた。

⑥キー・イベント

ファンクション・キーを押して、その結果に応じてイベントを進めるときに使う。このへんがこれまでのスライド・ショーソフトとひと味ちがうところ。

以上のようなイベントを使い分けることで、豊かな表現ができるのだ。イベントごとに細かい指示ができるので、けっこう使いものになりそうだ。必要なファイルを全部メモリー内に置いてしまえば、フロッピーから読み出す時間がほとんどなくなるので、スムーズなプレゼンテーションが楽しめる。また、ズーマグループからは、「TV*TEXT」というタイトル作り専門のファミリーソフトがある。これを組み合わすのもおもしろいだろう。

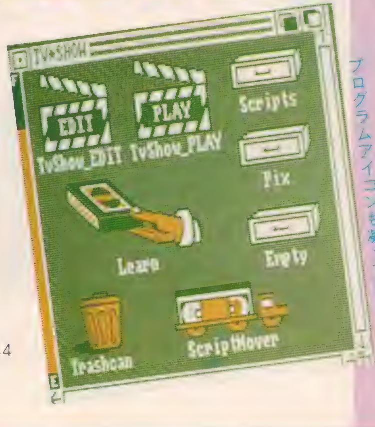
ツールにしては、メニューなんかがちょっと恥ずかしい色使いだが、これも愛嬌か。

AMIGAマークはあとで登場する。

「TV*TEXT」で作ったロゴ

デモの絵はどれもヘタである。

目玉マークをクリックすると下の絵が現れる。



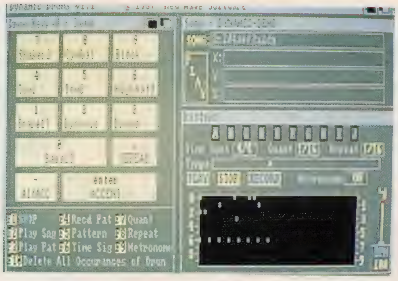
プログラムアイコンも凝っている。

スクリーン・イベントの表示の仕方はこんなにある。

イベントを示すアイコン。スピーチ・イベント。

ダッダッダイナミック ドラ〜ム

Dynamic Drums


メイン画面。右下の黒いウインドーにリズムパターンが表示される。左のウインドーはドラムセットの種類。右上のウインドーは、楽譜である。

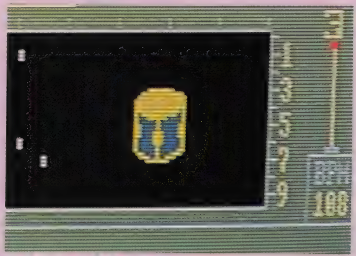
ドラムスだけのシミュレーションソフトとしては、読者の方の投稿作品で、FM-7で作ったものがあった。『ダイナミック・ドラムス』は、これをうんと過激にしたソフトである。

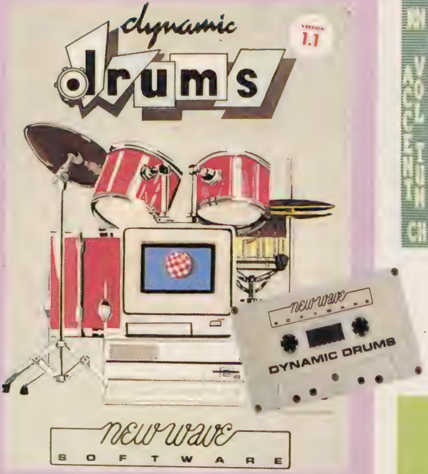
『ダイナミック・ドラムス』は、どうやら本職のドラマーが作ったらしい。10分ほどのカセットテープが付属してくるが、これが傑作である。実際にドラムをたたいて、どんなふうにリズムパターンをつくるのかをていねいに教えてくれる。パーカッションの名前とその音を一つ一つたたいて示してくれる。手製のテープらしく、ほのぼのとした味わいがあって、うれしくなってくる。

パーカッションの種類は44種あって、マイナーチェンジをもふくめると約101登録されている。たとえば、スネアドラムは、全部で19種類もある。これで足りなければ、サンプリングツールで音を拾ってこれをドラムの音源にするまでだ。実際、「ヘイ」という人の声やノイズまでパーカッションになっている。FM音源ではこんな器用なまねはできない。ドラムセットとしては、登録ずみのパーカッションから10個までが選べる。演奏中にドラムセットをかえることはできない。それぞれのパーカッションは、0から9までの番号で区別される。登録ずみのドラムセットは11セットある。ラテン、ロック、モダンなどのドラムセットがある。

人間だけなら10個のパーカッションを同時にたたけないが、コンピュータにはこれができる。とはいっても、それがきいてちゃんとしたリズムになるかは別だが、だれでも簡単に超絶技巧ドラマーになってしまう。

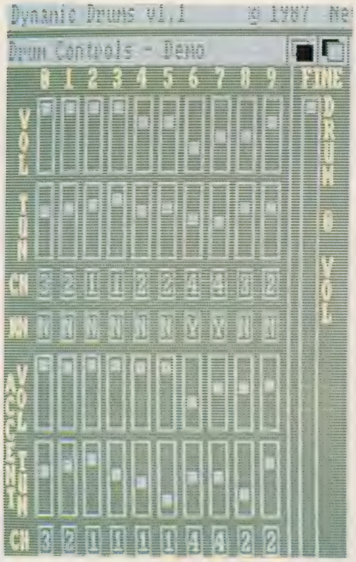
リズムパターンは、マウスで指定していく。パーカッションを番号で選んで、鳴らしたい位置にマウスを置いてクリックするだけである。米粒みたいな印がインパクトの位置である。時間とともに変化するリズムを空間的に置きかえて、わかりやすくしたのが『ダイナミック・ドラムス』である。テンポ・拍子、いちばん細かい音符なども指定できる。メトロノームもコッチン、コッチンリズムを刻む。


アイコンもドラムの形。



リズムパターンはAからJまでの7つが同時につくれる。しかも、リズムパターンを組み合わせることもできるので、自由度は高い。リズムパターンをいくつか用意して、これをならべて「ソング」を作る。「ソング」にもいくつかデモがあるから、まず、手始めにこれをロードしてあれこれいじりまわすうちにだいたいの見当がついてくる。

音楽ソフトのつねとして、画面的にまったく見ばえはしないが、『ダイナミック・ドラムス』は、じつに楽しいソフトである。



ドラムの音色エディター。

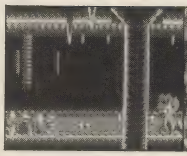
Leviathan(English Software)AM,ST ……… 7,000円
Space Ranger(Arcadia USA)AM,ST ……… 7,000円
TV*SHOW!(Zuma Group)AM ……… 15,000円
Dynamic Drums(Newware Software)AM ……… 14,000円

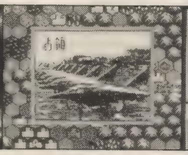
※( )内はソフトハウス名
AMはAMIGA,STはATARI ST,MacはMacintoch

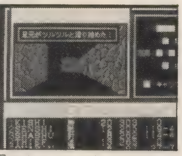
Pineapple 6502 SOFTWARES INC
パイナップルからのお知らせ
当店では通信販売もうけたまわっています。下記住所へ現金書留または振替でお願いします。送料は一律500円ですが、2万円以上は無料になります。
振替先 住友銀行浅草支店 普通335779
有限会社パイナップル
住所 〒101 東京都千代田区神田駿河台
2-1-9アルベルコお茶の水
718 ☎03-294-6502

アメリカから凄いやつらがやってきた。
このゲームをマークせよ!
WANTED
¥9,800
CHUCK YEAGER'S
Flight Trainer
PC-9801VX、VM、M対応(5"2HD)
WANTED
¥9,800
ベースボール
EARL WEAVER
Baseball
実戦さながらの迫力と興奮を再現したため、
全国民を睡眠不足へと導き、学校や職場で
大リーグ屈指の名監督アール・ウィーバーが大リーグのスタープレイヤーを連れて日本の野球ファンに贈る挑戦状だ。豪快なアクションシーン、精密な選手データと球場データ、加えて美しいグラフィック。芝、フェンス、風向きを正確シミュレートするばかりか、選手の疲労度など今までにない部分でのゲーム化に成功。スピリット・スクリーンや打球の追尾画面で臨場感抜群!このゲームを知らずして野球を語ることができないぞ。
PC-9801VX、VM、M対応(5"2HD)
VF、F(5"2DD)、UV(3.5"2DD)
WANTED
¥7,800
SKYFOX
スカイフォックス。信じられないスピードとパワーを秘めた最高兵器に乗り込む君は、雲の間を通り抜けてコンマ1秒を争う戦いの中を飛翔する花形パイロットだ。シナリオは全部で15通り、うちトレーニング・ミッションが7通り、侵略が8通りとなっている。敵の侵略を許さず敵軍を全滅させない限り戦いは終わらない。加えてさまざまな計器にも気を配らなければならない。つまり君には本物のパイロットと同じ技術が要求される厳しいゲームなのだ
PC-8801SR、FR、MR、TR、FH、MH、VA(5"2D)
アメリカのベストセラーを日本でも
The Bard's Tale
PC-9801VX、VM、M対応(5"2HD)
VF、F(5"2DD)、U、UV(3.5"2DD)
MS-DOSが必要です
¥7,800
ELECTRONIC ARTS
カスタマースサービス専用電話
★只今エレクトロニック・アーツではテクニカルマネージャー、その他スタッフを募集しております

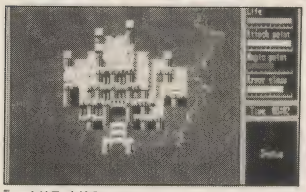
BEST SOFT 30


「ソーサリアン」


「スーパー大戦略」


「マイト・アンド・マジック」

ゴールデンウイーク、どうだった？　ゲーム三昧の連休を送った人もいるんじゃないだろうか。これからは陽気がいいし、アウト・ドア・ライフのほうもしっかりね。さて、『ハイド3』が相変わらず強い。『スーパー大戦略』が突如出現！


「ハイドライド3」

今月 順位	今月 得票数	累計 順位	累計 得票数	ソフト名	メーカー名	ジャンル	機種
1	91	6	419	ハイドライド3	T&Eソフト	RPG	PC-88Rシリーズ，MSX、MSX_2
2	74	17	253	ソーサリアン	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ
3	30	96	33	スーパー大戦略	システムソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ
4	29	34	123	マイト・アンド・マジック	スタークラフト	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM77AV
5	28	46	95	ゼリアード	ゲームアーツ	アク	PC-88Rシリーズ
6	26	2	725	イース	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ，MSX_2
7	14	91	40	クリムゾン	クリスタルソフト	RPG	PC-88シリーズ，X1シリーズ
8	13	76	52	ジンギスカン	光栄	シミュ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1turboシリーズ，MZ-25，FM77AV
9	12	73	53	抜忍伝説	ブレイングレイ	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，MSX_2
10	11	14	319	ウルティマⅣ	ポニー	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
11	10	92	39	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ	思考	PC-88Rシリーズ，X1turboシリーズ
11	10	120	25	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	RPG	PC-98シリーズ
13	9	57	72	スペースハリアー	電波新聞社	アク	PC-60シリーズ，X68000
13	9	7	394	三国志	光栄	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ，MSX
13	9	18	250	ダ・ビンチ	ポプコム	ツール	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FMシリーズ
13	9	9	385	現代大戦略	システムソフト	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ
17	8	117	26	プロ野球ファン	日本テレネット	スポ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1turbo，FM77AV，MSX_2
18	7	134	20	P1	テーピーソフト	ツール	PC-88シリーズ
18	7	24	194	うる星やつら	マイクロキャビン	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，MSX
18	7	108	28	沙羅曼蛇	コナミ	アク	MSX
21	6	54	78	スーパーレイドック	T&Eソフト	アク	MSX，X1シリーズ
21	6	125	23	Mr.プロ野球	クリスタルソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ
23	5	8	390	ザナドゥ	日本ファルコム	RPG	PC-80シリーズ、88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ，MSX
23	5	5	482	ディーヴァ	T&Eソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM77AV，MSX、MSX_2
23	5	134	20	ウイングマンスペシャル	エニックス	アド	PC-88Rシリーズ
23	5	59	71	ワールドゴルフ2	エニックス	スポ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1turbo，FM77AV
27	4	54	78	ルクソール	日本テレネット	アク	PC-88Rシリーズ，X1turboシリーズ，FM77AV
27	4	100	32	YAKSA	ウルフチーム	アク	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，MSX_2，FM77AV
27	4	4	520	信長の野望・全国版	光栄	シミュ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，MZ-25，MSX，FM-7シリーズ
27	4	212	8	セイレーン	マイクロキャビン	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，MSX_2
27	4	297	4	ドラゴンクエストII	エニックス	RPG	MSX
27	4	228	7	太平洋の嵐	G.A.M	シミュ	PC-98シリーズ

4月8日現在の集計です

■機種の略称　PC-60→PC-6001，PC-66→PC-6601，PC-80→PC-8001，PC-88→PC-8801，PC-88R→PC-8801SR以降，PC-98→PC-9801，II→mkII，MZ-25→MZ-2500
■ジャンルの略称　RPG→ロールプレイング、アク→アクション、シミュ→シミュレーション、アド→アドベンチャー、スポ→スポーツ、思考→思考ゲーム

RANDOMFILE

ランダムファイル

新入生や新入社員がちょっと気のゆるんでしまう「5月病」のシーズン。文房具や事務用品でちょっと気分転換をはかるのもいいかもしれない。ポケットサイズの電子OA機器なども魅力的だ。それにしてもフレッシュマンたちの体はどんどん大きくなっているのに、住む家は電卓のようにどんどん小さくなっているようだ。

OAツール

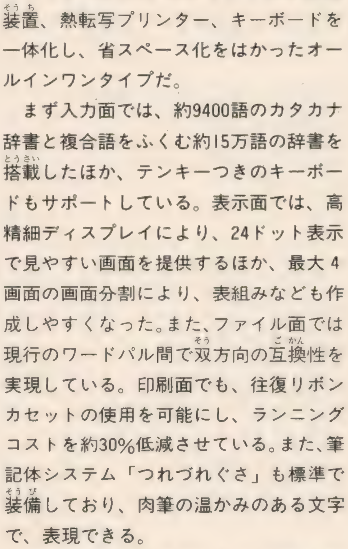
低価格で本格的機能 往復リボンカセットも利用可能

●ワードパル170

日立は低価格でも、約15万語の辞書の搭載、筆記体システムの標準装備、グラフィック機能の搭載など、本格的ビジネス機なみの機能を実現したパーソナルワープロ「ワードパル170」を発売した。「ワードパル170」はディスプレイ記憶装置、熱転写プリンター、キーボードを一体化し、省スペース化をはかったオールインワンタイプだ。

まず入力面では、約9400語のカタカナ辞書と複合語をふくむ約15万語の辞書を搭載したほか、テンキーつきのキーボードもサポートしている。表示面では、高精細ディスプレイにより、24ドット表示で見やすい画面を提供するほか、最大4画面の画面分割により、表組みなども作成しやすくなった。また、ファイル面では現行のワードパル間で双方向の互換性を実現している。印刷面でも、往復リボンカセットの使用を可能にし、ランニングコストを約30%低減させている。また、筆記体システム「つれづれぐさ」も標準で装備しており、肉筆の温かみのある文字で、表現できる。

このほかオプションとして、30枚までのはがきを自動的に送紙する「はがき自動給紙装置」(1万2000円)、中間調のとりこみもできる「ハンディリーダ」(3万5000円)、住所録や名刺などの個人データを最大500件まで管理できるパッケージソフト「PALCARD」(2万5000円)を用意しており、より広い分野での活用を可能にしている。価格は14万8000円。(問い合わせ:03-258-1111、内線2133 社長室広報)



高性能で普及タイプ パーソナルワープロ

● リポート1100

㈱リコーは、大容量の記憶装置、豊富な辞書、カード管理機能など、本格機能を備えた普及タイプのパーソナルワープロ「リポート1100」を発売した。

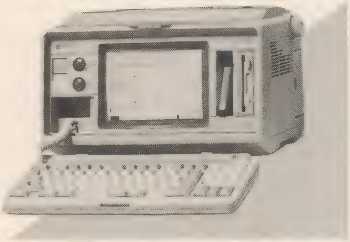
内部記憶容量は1万240字、A4判換算で約12ページ分(最大ページ数:30ページ)だ。3.5インチフロッピーディスクには、A4判約250ページ、最大224文書の登録ができる。システムフロッピーにもA4判で約12ページ、最大32文書の文書保存エリアを確保している。

約9400語のカタカナ辞書を入れて、基本辞書6万語、複合語を合わせて約15万語を内蔵した。高度の文法処理機能と合わせ、高い変換率を実現している。使う人が独自に登録できるユーザー登録辞書の領域を約2000語分確保した。個々の必要に応じた用語を辞書として登録し、使うことができる。

初めてワープロを使う人も、画面上の指示に従えば、操作、使い方を理解できる学習システムフロッピーを標準装備した。また、タイピング練習もできる。文書の入力、校正中に誤った操作をしたときに、〝エラーヘルプ〟キーを押すと、対処方法を画面に表示する機能がある。初めてワープロを操作する人でも、安心して使うことができる。

〝状態表示〟キーを押すことにより、フロッピーの使用容量や編集中文書の文字数などを確認することができる。

最大1000件のデータを、カード形式で管理できる機能をもつ。顧客リスト、名刺、売上伝票、成績表などの情報を、ならべかえ、検索、数値計算することが可能だ。カセットテープのように往復印字できる、経済的なリバーシブルインクリボンを採用した。従来の2倍の印字が可能だ。価格は14万8000円。(問い合わせ:03-578-3111、リコー販売本部)



ハガキフィーダー標準装備 パーソナルワープロ

●FW-K3

パーソナルワープロの総需要は今年240台と推定されているが、そのなかで5万円以下の普及価格商品は、前年に比べ20%以上ののびを示している。これは軽量、小型で持ち運びが簡単で、どこでも使用できる便利さに加え、購入しやすい価格、機能の充実によるものだろう。

松下電器産業(株)は、住所録ソフトを内蔵し、ハガキフィーダーを標準装備した「FW-K3」を発売した。

はがきが連続自動印字できるようにするハガキフィーダーは、暑中見舞いや年賀状、案内状など、はがきの印字に便利。官製はがきをセットすれば、自動的にプリンターに送りこみ、連続20枚まで次々とあて名や、文面の印字ができる。

また、住所録管理ソフトを内蔵、項目

別にデータを入力するだけで、最大99人分（約3000字）の住所録が作成できる。指定したあて名を、はがきへ自動レイアウトして印字したり、住所録名簿の一覧印字もできる。

大切な文書や住所録などは、メモリーカード（別売3000円）に登録して保存できる。記憶容量は1枚のカードに約3600文字で、呼び出しも簡単だ。また本体にも約3000文字分のメモリーを内蔵。定形句も記憶できる。

このほか、暑中見舞いや年賀状などによく使われる毛筆文字(毛筆308文字、毛筆句36句）と、イラスト（十二支、季節など28種）を内蔵したROMカードを準備(別売5000円)。本体内蔵のイラストとの組み合わせや、拡大、色がえ印字などで、より楽しいオリジナルの文書が作成できる。

拡大文字は縦横の倍率を指定するだけ。最大8×8倍（横倍角可）まで拡大でき、また白ぬき文字も使え、毛筆文字やイラストの拡大とあわせ、変化に富んだ文書が作成できる。さらに飾り罫線を使って縁どりをすることも可能だ。価格は3万9800円。(問い合わせ：06-908-1151)

欧文・和文両用 電子ポータブルタイプライター

●WORDSHOT J

ブラザー工業㈱は、本格的なタイプ印字に加え、日本語ワープロの機能を備えた、電子ポータブルタイプライター「WORD SHOT J」(ワードショットJ)を発売した。

パイカ・エリートの2種類の文字ピッチをもち、充実した編集機能を搭載した電子タイプライターとして、また、JIS第1水準と約5万語の辞書をもつ日本語ワープロとしても使用可能だ。

英・和混合の文書もスムーズに作成できる。

基本編集機能に加えて、ワードラップ(改行時に単語が途中で分断されるのを防ぐ機能)、パラグラフインデント(一時的なレフトマージンをセットする機能)、デシマルタブ（小数点位置を合わせてタイプできる機能)、ジャスティフィケーション（行末をそろえてタイプできる機能)、などの機能を搭載し、より効率的で美しい文書作成が可能になっている。

また、デッドキーとの併用で、英語だけでなく独語、仏語、西語の文書も作成できる。

欧文時で48字×2行、和文時で24字×2行のディスプレイと、約4000文字の文書メモリーで文書作成が容易になった。

B4用紙(横印字可能)、はがき、原稿用紙などさまざまな用紙が使える。

初心者にも、すぐなじめるように操作方法は簡単で、また本体は2.2kgと持ち運びにも便利だ。

価格は3万9800円。(問い合わせ：052-824-2072、広報宣伝部)

印字後も文字修正可能 欧文電子タイプライター

●タイプスター80

キヤノンは、熱転写方式ながら印字後の文字修正が簡単に行える、パーソナル型欧文電子タイプライター「タイプスター80」を発売した。

リボンに対する印字ヘッドの角度と熱の加え方を変えることにより、1本のリボンで印字、修正が行える独自開発のインクリボンを用いている。2.2kgの軽量・コンパクトなボディー、内蔵キャリングハンドル、ワンタッチ式のキーボードカバー、3電源方式の採用など、どこへでも気軽に持ち運んで使用できる普及型だ。また、独自開発の熱転写プリンターを搭載、専用インクリボンによって、1本のリボンで印字と印字後の文字修正を可能にしたほか、32×26ドットの高品位印字、4種類の網かけ印字、倍幅印字、2色印字など、豊富な印字機能を組みこんだ。さらに、各種自動編集機能、5カ国語対応のマルチリンガル機能、クーリエ10とキュービック7PSの2種類のタイプスタイルを標準装備するなど、高級機なみの機能を備えており、思いどおりの欧文文書を手軽に効率よく作成することができる。価格は3万9800円。(問い合わせ：03-348-2121、広報室)

はがきサイズまで読み取り イメージスキャナー

●UDH07型

パソコン、ワープロをはじめとする情報機器の分野では、画像（イメージ）入力のニーズが高まり、イメージスキャナーが急速な普及を示している。なかでも、より大きな画像を、より鮮明に読み取りたいという要望が強くなってきた。

アルプス電気(株)では、はがきサイズまで読み取りのできるイメージスキャナー（A6サイズ)「UDH07型」、印鑑など赤色の読み取りもできる赤色対応イメージスキャナー(64mmサイズ)「UDH04型」を発売した。

「UDH07型」は、読み取り画像サイズを広げるとともに、中間調表現、自動濃度調整機構を加え、濃淡のある原稿も簡単に読み取ることができ、リアルタイムモード、プリスキャンモード機能を内蔵することで各種原稿に対応している。また、読み取り窓を設けており、入力面の確認も容易で、さらにフィーダー対応(オプション）も可能とし、より正確な入力ができるようになる。発光素子には黄緑発光LEDを使用し、赤色原稿の読み取りも可能にした。サンプル価格は3万円。

一方、「UDH04型」は、発光素子に黄緑発光LEDを採用することで赤色の読み取りを実現したもので、イメージスキャナーの応用範囲を、大幅に拡大した。

また、読み取り開始スイッチ、読み取り確認窓も備え、使いやすさも向上している。分解能はプリンターの高ドット化に対応した16／8ドット切りかえ式、原稿の濃淡に合わせてレベル調整できる中間調処理機能も備えた。サンプル価格は2万4000円。(問い合わせ：03-726-1211、広報部広報課)

Z80CPU採用と
グラフィック表示可能の大型画面
●シャープの関数ポケコン2機種

シャープでは、CPUにＺ80を採用、24ケタ×４行のワイド表示など基本機能を充実した関数ポケコン「ＰＣ-Ｅ20Ｄ」とグラフィック表示もできる大型表示、エンジニア、理工系学生に役立つ高機能を追求した関数ポケコン「ＰＣ-Ｅ500」の２機種を発売した。

「ＰＣ-Ｅ200」は、CPUに広く利用されているＺ80を採用、これにより、高速演算を実現した（同社比約４倍）。24ケタ×４行表示なので、プログラム編集時に見やすく、前後のプログラムステップを見ながら行えるので、Ｚ80機械語モニター、テキストエディターなどを使った高度なプログラミング時にとくに威力を発揮する。MZ-2861、PC-9800シリーズ、FM-16βなどのパソコンと専用ケーブルＣＥ-Ｔ800（１万2000円）により簡単に接続できる。しかも送受信は、テキストエディターの転送用案内画面に従って操作するだけで、特殊なプログラムは不要だ。

32Kバイト RAM標準装備。また、複数のプログラムを本体RAM内で管理できるプログラムファイル機能も装備した。通産省が毎年行う情報処理技術者試験の必須科目であるアセンブリー言語CASLに対応したソフトを搭載している。価格は２万2000円。

一方、「ＰＣ-Ｅ500」は、エンジニア、理工系学生のための定数、公式・データ、演算機能を満載したエンジニアソフトウェアを搭載した。定数124、公式・データ744、演算機能233、合計1101機能を搭載。技術計算の強力なツールとしてすぐに活用できる。

呼び出しはメニュー方式で簡単に操作できる。

また、関数のグラフやアミノ酸の化学

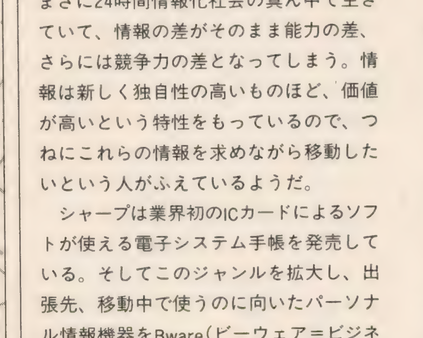
ポケットサイズのOA機器

出張や移動中に最適
知的情報ツール
●Bwareシリーズ

ビジネスの世界に働くお父さんたちは、まさに24時間情報化社会の真ん中で生きていて、情報の差がそのまま能力の差、さらには競争力の差となってしまう。情報は新しく独自性の高いものほど、価値が高いという特性をもっているので、つねにこれらの情報を求めながら移動したいという人がふえているようだ。

シャープは業界初のICカードによるソフトが使える電子システム手帳を発売している。そしてこのジャンルを拡大し、出張先、移動中で使うのに向いたパーソナル情報機器をBware（ビーウェア＝ビジネスウェアの略）商品としてシリーズ展開し始めた。

これらのツールは、情報の３要素〝収集〟、〝整理〟、〝伝達〟をそれぞれ無線や有線による通信メディア、テープ、磁気ディスク、ICカードによるパッケージメディアなど、電子メディア化しているため、必要な情報をいつでも、どこでもリアルタイムに活用できる。



また、大量の情報を小型軽量に収納し、手軽に持ち運びができるコンパクトサイズを実現している。

さらに、最先端情報機器としてのハイテクノロジーイメージを表現するカラー（主張色はインテリジェントグレー）を使用した。本体には全商品にBwareブランドのロゴタイプをあしらい、シリーズのイメージ統一をはかる。

今回は第１弾として、情報収集ツールとしてカセットブックやAM、FM、テレビ放送により即時に情報を入手できる「ヘッドホンステレオ」（３万5000円）、スポーツやニュースなどマスコミ情報を映像で入手できる「液晶カラーテレビ」（５万7800円）、情報整理ツールとして多忙なスケジュールを効率的にこなしたり、必要な情報を１冊に収納できる「電子システム手帳」（１万9800円）、「電子多機能手張」（１万7800円）、および「電話帳」（１万2800円）、情報伝達ツールとして、海外出張に使える「電訳機」（１万4800円）、会議やセミナーの情報をすばやくメモし伝達する「電子ボイスメモ」（３万5000円）の７種類を発売する。（問い合わせ：03-260-1161）

ラジオ、電卓、時計を装備
ステーショナリーグッズ
●システムパック

最近、身のまわりの小物、道具、文具などをデザイン化、カード化、システム化した、グッズが脚光をあびている。とくに、TPOに合わせて必要なグッズを組み合わせることが可能な商品が人気だ。

三洋電機（株）は、ビジネスマン必携の時計、ラジオを内蔵し、「システムパック」、カード電卓を標準装備したコンパクトなステーショナリーグッズを発売した。〝アラームクロック〟、〝イヤホン式AMラジオ〟、〝カード電卓〟に、さらにカードケースをつけており、オプションのカードグッズを目的に合わせて収納可能にしている。

同時に、「データメモカード電卓」（4000円）、「レート換算電卓」（3000円）、「ドライバーセットカード」（1000円）、「ソーイング（裁縫）セットカード」（1000円）が発表された。価格は6000円。（問い合わせ：06-443-5144）

スケジュールなどを記憶
漢字電子手帳
●DK-1000S

カシオ計算機（株）は、手軽に漢字かな交じりの文字情報を入力でき、スケジュール、電話番号、メモなどの記憶や、さらに簡易型の漢字辞書、計算機としても使える漢字電子手帳「DK-1000S」を発売した。

JIS第１水準と第２水準の一部の漢字が

構造式など、従来機ではできなかったビジュアルなデータ表現を実現した。

ユーザーが作成したプログラムを組みこんで使用できる、〝PFキーエディタ〟を内蔵している。

240×32ドットのポケコンでは最大のフルグラフィック表示も可能な40ケタ×4行大型表示で、関数グラフ表現力もグンとアップした。

高速カスタムCPUを開発し、同社従来機比約7倍の高速演算処理を実現した。また、従来より豊富に蓄積されたプログラムが使える上位互換性も実現している。32KバイトRAMを標準装備。しかもRAMカードにより最大96Kバイトまで拡張できる。また、RAMをフロッピーのように使えるRAMファイル機能を装備した。価格は2万8800円。(問い合わせ:03-260-1161)

RANDOMFILE

電子機器

携帯性抜群・超小型 マイクロカセットレコーダー

●M- 01型

三洋電機はスピーカーつきで業界最小、最軽量、操作性にもすぐれたマイクロカセットレコーダー、「M-01型」を発売した。

使え、約7万2000語(派生語ふくむ)の辞書を内蔵した。しかも、最大72文字まで一挙に入力でき、自動的に文節を判断し、漢字に変換する一括入力自動文節変換方式を採用している。ワープロ感覚で手軽に漢字かな交じりの文を入力でき、重要なデータを見やすい形で管理できる。2099年までのスケジュール、電話番号、メモなどを使って記憶し、呼び出すことができる。また、手軽に熟語、単語の検索ができ、簡易漢字辞書として使える辞書機能や10ケタの計算機能などを搭載した。名前漢字4文字、読み8文字、電話番号12文字のデータならば、約560人分のデータが記憶できる大容量メモリー(32Kバイト内蔵)だ。オリジナルの文字、記号を作成し使用できる外字登録機能もついている。見やすい大型液晶表示(99×48ドット)、携帯に便利な折りたたみ式のコンパクトサイズ、などの特徴がある。価格は1万5500円。(問い合わせ:03-347-4811)

世界最小最軽量 ハンディーコピーマシン

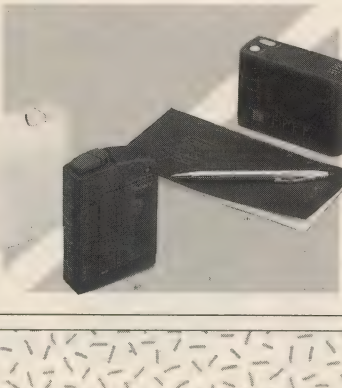
●HCP-C8/50

ソニーは、世界最小最軽量ポケットサイズのハンディーコピーマシン「HCP-C8」とシステム手帳対応のハンディーコピーマシン「HCP-50」を発売した。

このハンディーコピーマシンは、ウォークマンなどでつちかった小型軽量化技術に加え、サーマルヘッド、リボンカートリッジなどプリンターに関連した周辺技術を生かし、絵や文字のイメージ情報の記録/再生分野に取り組み、商品化したものだ。

「HCP-C8」は、いつでも、どこでも情報が収集できるようにするため、普通紙やビニールシートにもプリント可能で、ワイシャツの胸ポケットにも入るサイズ(体積195㎤、重さ105g)となっている。1行分(8㎜幅)の絵や文字情報をメモリーに記憶させ、くり返し複写することが可能。拡大、反転など豊富な印字モードをもち、また、リボンカートリッジの交換により黒、青、赤3色のなかから好きな色で印字ができる。住所録の整理やカセットレーベル作り、カード作りなど幅広く使えそうだ。価格は1万4800円。

一方、「HCP-50」は、必要箇所を最大50㎜幅で読みこみ記憶させたあとに、くり返し複写が可能となっている。付属のシステム手帳サイズの感熱手帳に印字し、手持ちのシステム手帳に保存ができる。また、別売のロール紙アダプターを用いれば、手軽に感熱ロール紙へも印字が可能だ。価格は4万2800円。(問い合わせ:03-448-2200広報室)



占いや電訳など 電子システム手帳用

●ICカード3機種

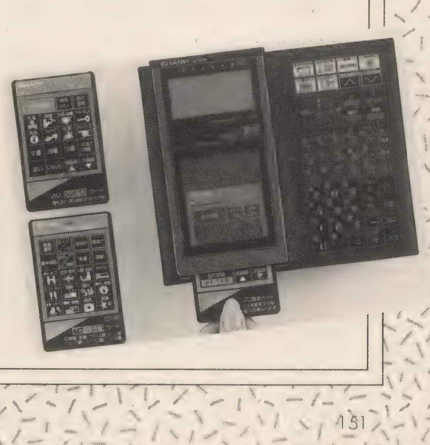
シャープ㈱は、電子システム手帳PA-7000用のICカードとして、占い四柱推命カード「PA-7C5」、電訳機7カ国語カード「PA-7C6」、プロ野球カード「PA-7C7」の3機種を発売した。

この電子システム手帳PA-7000は、ICカードを差しかえるだけで用途が広がるという、使いやすさとシステム志向の設計が特徴だ。

「PA-7C5」は、静かなブームになっている占いの中で、最も的中率が高いといわれる「四柱推命」を、手軽に個人でも占えるようにしたもの。価格は7000円。

「PA-7C6」は、年々増加傾向にある海外旅行者向けに、第2弾として欧州編(日・英・仏・独・伊・西・露)の会話文と単語を収録した。価格は7000円。

プロ野球カード「PA-7C7」は、今年も話題豊富なプロ野球のファンのために、セ・パ12球団のチーム名鑑、個人タイトル、歴代記録などを収録した。価格は1万円。(問い合わせ:03-260-1161)



本体寸法は、横幅56×高さ102×奥行き15.5mmで重さが110g。単4ニューアルカリ電池1本で、6時間のロングレコーディングが可能。価格は3万4500円。(問い合わせ：03-835-1111)

手のひらサイズで充電式 ビジネステープレコーダー

●MR-02型

三洋電機は、業界最小最軽量、しかも充電式のミニカセットレコーダー(Cカセットタイプのストレートテレコ)、「MR-02型」を発売した。

本体寸法は、横幅72.5×高さ105×奥行き23.5mmで、重さが215g。電源は、乾電池、AC電源のほか、充電方式も採用していて、約300回の充放電が行える。価格は3万4500円。(問い合わせ：03-835-1111)

ブラウン管なみの自然な色彩 4型液晶カラーテレビ

●LZ-400D

(株)東芝は、4型の大きな画面で、画素数10万5600画素の鮮明な画像を実現した液晶カラーテレビ「LZ-400D」を発売した。

価格は7万4800円。(問い合わせ：03-457-2100 広報室広報課)

2.7型カラー液晶採用 FMステレオも搭載

●カラーウォッチマン

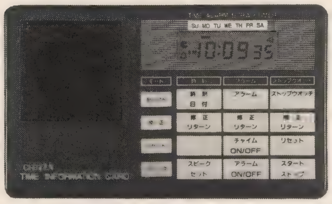
ソニーは同社として初の液晶カラーテレビ〝カラーウォッチマン〞「FDL-302」を発売した。テレビ信号に対応して、光の透過量を変化させる高速信号処理回路の採用により、バランスのよいきめ細かな画質が得られる。価格は5万9800円。(問い合わせ：03-448-2200)

○○時ですよ! カード型クロック

●タイムインフォメーションカード

シチズン商事(株)は、音声で時刻を知らせてくれるカード型クロック「タイムインフォメーション」を発売した。

女性の声(電子合成音)で時刻を知らせてくれる音声報時クロックだ。流行のシステム手帳やカードケースなどにも収納できる。価格は4800円。(問い合わせ：03-342-1231、広報室 高梨)



アウトドアにぴったり 耐ショックデジタルウォッチ

●カシオDW-500C

カシオ計算機は、耐ショック性能を備えながら小型軽量のデジタルウォッチ「DW-500C」を発売した。ISO(国際標準化機構)で定める〝ショックレジスタント・リストウォッチ〞の国際規格を大幅に上まわる耐ショック性をもつ。アラーム機能、1/100秒単位で計測できるストップウォッチ機能がついている。価格は7900円。(問い合わせ：03-347-4811)

インドアでもフライト 超小型ラジコンヘリ

●マスターEH

(株)アイソニックは、屋外、屋内を問わず飛行ができる超小型のラジオコントロールヘリコプター「マスターEH」を発売した。このヘリコプターは、初心者用、長時間フライト用、本物志向と3タイプのフライトが楽しめる。初心者向きには安全設計のEH練習台(フライトシミュレーター)で飛行練習ができる。また長時間飛行させたい人には、オプションのDC-DCコンバーター(1万3000円)を使って有線で納得のいく練習が可能となっている。さらに、本物に近い無線飛行を楽しみたい人には、ニッカド電池8.4V600mmAhを使って、電池を搭載したフライト練習ができる。

テレビゲームとちがって頭脳と神経、指先の感覚に集中しながらフライトさせないと、たちまち墜落事故が起こってしまう。機械的、電気的な知識を得ながら3タイプの飛行を順に進めて、努力しながら、ようやく自由な飛行ができるようになるという楽しみがあるようだ。価格は4万3000円。(問い合わせ：0196-46-0602)

ソフト、その他

バージョンアップ パソコン通信ソフト

●CCT-98II

技術評論社では、昨年5月発売したパソコン通信ソフト「CCT-98」を機能アップし「CCT-98II」という新しい名称で発売した。

対象機種はPC-9800シリーズだ。

バージョンアップによる主な変更点は、センターリストに64センターまで登録可能、エディターにワード単位の移動、削除、文字列の検索、置換機能などを新設、編集中の文書ファイル名の変更が可能など。

これらの機能追加により「CCT-98II」は、現在のPC-9800シリーズ上で実現できるほぼ最高レベルに到達したという。

また、マニュアルが難解、高性能の簡易言語が使えないことから入門者には不向きといったイメージも、マニュアルの全面改訂や、簡易言語の豊富なサンプルプログラムにより、より幅広い人に使えるようになった。簡易言語の部分を除けば、マニュアルがなくても使えるほどにイージーなソフトで、場面ごとにかわる充実したヘルプメッセージとともに初心の方にも快適なパソコン通信を楽しめるという。価格は1万5000円。(問い合わせ：03-262-9391、住吉)

国際化時代に対応 日・英ワープロソフト

●duet

さまざまな分野において国際化が進展する今日、商社マン、メーカー海外担当などのビジネスマン、翻訳家はもちろん、いろいろな人々が日本語文書、英語文書の両方を作成する機会がふえている。

このなかで(株)ジャストシステムは、ビジネスの国際化時代に対応する日本語・英語ワープロソフト「duet」(デュエット)を発売した。

「一太郎」に英文処理機能をつけてほしいというユーザーからの要望により誕生したソフトだ。文書の右端をそろえるジャスティフィケーション、文字幅を調節するプロポーショナル印字、スペルチェックなどの機能を備え、英文を美しく正確に作成、印字する。しかも操作性は、すでに多くのユーザーに親しまれている「一太郎」の階層式コマンド体系を継承した。「duet」は、英和・和英各4万語以上の豊富な語彙を有し、単語の意味や熟語などをキーボードを押していくだけで瞬時に表示する。

しかも、収録ずみの訳語は追加や削除、メモの記入が可能だ。辞書に収録されていない単語も追加していけるので、使う方だけの独自の辞書をつくることができる。

英和・和英の各辞書は表裏一体になっているので、たとえば和英辞書の訳語群の中に知らない単語があっても、ワンタッチで英和辞書に移行することが可能だ。

さらに「duet」は、かな漢字変換システムとして、「一太郎Ver.3」や図形プロセッサー「花子」と同じ〝ATOK 6〟を搭載している。

日本語入力モードから英文入力モードへもワンタッチで移行可能だ。「一太郎」から多くのコマンドをそのまま継承しつつも、英文と日本文が同等のレベルで編集できるように、ミリとインチの設定からカーソル移動や範囲指定の方法まで、英文と日本文とを区別なく編集、印刷する機能を備えている。価格は1万4800円。(問い合わせ：0886-55-1121、営業部販売促進喜屋武)

多彩な表現力装備 イメージライターソフト

●シルエット

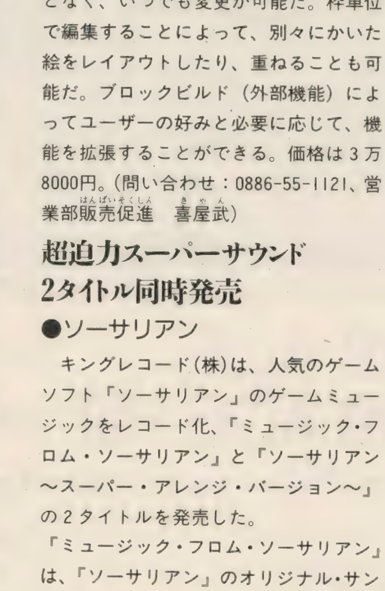
(株)ジャストシステムは、多彩な表現力機能をもつイメージライターソフト「シルエット」を発売した。描画を重点にして細部まで多彩な表現ができることが特徴だ。40種類のペン先のタッチや120種類のぬりつぶしパターンなどで、ユーザーの思い描く図や画を、思いどおりに正確に表現する。従来のグラフィックソフトのように、だれがかいても同じタッチになることはなく、ユーザーの個性をきわ立たせる。グラフィックソフトでは常識となった斜体文字、影つき文字、白ぬき文字はもちろん、自在に変形させてビジュアルな文字を作成することができる。また同社製品すべての特徴ともいえるウインドーは、コマンドメニューを開くことなく、いつでも変更が可能だ。枠単位で編集することによって、別々にかいた絵をレイアウトしたり、重ねることも可能だ。ブロックビルド(外部機能)によってユーザーの好みと必要に応じて、機能を拡張することができる。価格は3万8000円。(問い合わせ：0886-55-1121、営業部販売促進　喜屋武)

超迫力スーパーサウンド 2タイトル同時発売

●ソーサリアン

キングレコード(株)は、人気のゲームソフト「ソーサリアン」のゲームミュージックをレコード化、『ミュージック・フロム・ソーサリアン』と『ソーサリアン〜スーパー・アレンジ・バージョン〜』の2タイトルを発売した。

『ミュージック・フロム・ソーサリアン』は、『ソーサリアン』のオリジナル・サントラ・バージョン。ゲームに挿入されている58曲すべてを収録したもの。一方、『ソーサリアン〜スーパー・アレンジ・バージョン〜』は、13曲をピックアップ。難波弘之氏のアレンジと豪華なゲスト・ミュージシャンによる演奏で超迫力のスーパー・サウンドが楽しめる。価格は、CD、LP、カセットなど媒体によって2500〜3200円。(問い合わせ：03-945-2111)



ゲームオリジナルサウンド カセットテープに

●2タイトル

アポロン音楽工業は、人気ゲームのオリジナルサウンドのカセットテープ版として、「サイバータンク」と「ザナドゥVSイース」の2タイトルを発売した。「サイバータンク」は、オープニングからネームエントリーまでの8曲にアレンジバージョン2曲を加え、全10曲を収録した。サイバータンクは、日本初の2人プレイ型のビッグマシンで、大きな話題を呼んでいる。

「ザナドゥVSイース」は、日本ファルコムの人気2作品の音楽だが、MSXユーザーにはなじみのないものが入っているという。価格はいずれも1000円。(問い合わせ：03-353-0191、武井)

富士通創立50周年記念事業 「夢をかたちに」

●'88富士通総合技術展

富士通(株)は、5月10日(火)より14日(土)までの5日間、創立50周年記念事業の一環として建設を進めている川崎工場技術新棟(仮称)の開設を機にして、「夢をかたちに」をテーマにした「'88富士通総合技術展」を開催する。

この展示会は、同社の通信、コンピュータ、電子デバイスなどの技術を集大成し、世界一、世界初の技術約30点をはじめ最先端の技術、システムを示す。将来の応用分野の広がりをもたらす新素材や技術を展示した〝技術の芽〟、先進システムの共通技術に関する研究開発の成果を展示した〝躍動する技術〟、業種ごとに先進システムを紹介した〝先進システムへの挑戦〟、システムを支える基礎技術としての〝最新コンポーネント〟の4つのゾーンに分けられている。(問い合わせ：03-216-3211)

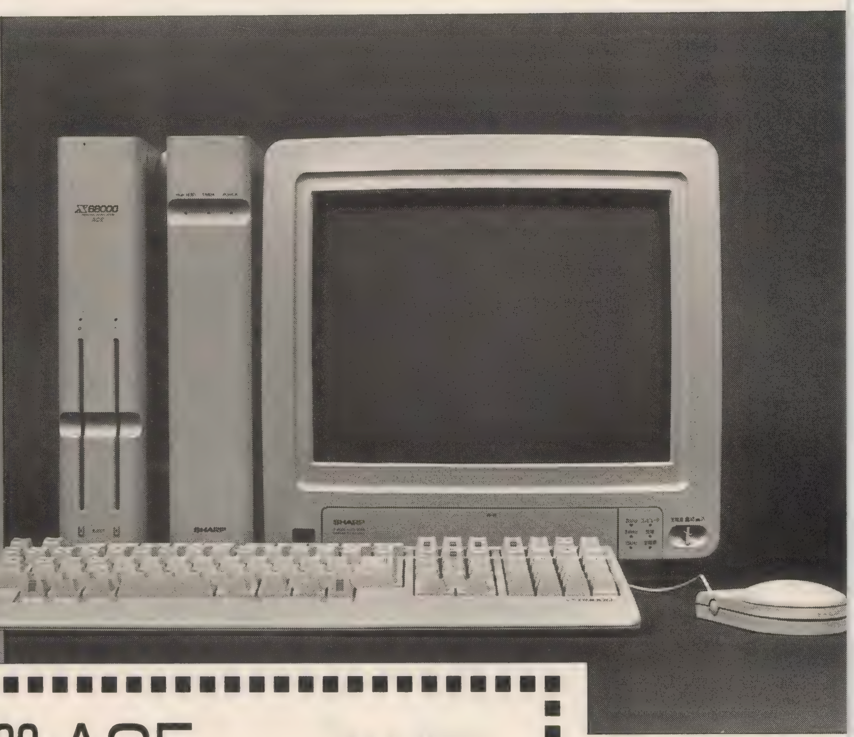
話題の新機種レポート

16ビット

X68000 ACE
PC-88VA2/3

P.83の続き「話題の新機種レポート」、解説編である。カラーページのあとは、モノクロでくわしく見てみることにしよう。AV機能充実の16ビットパソコンの実力はいかに!?

去年の3月に発売して以来、その先進的なハードでパソコンマニアを魅了してやまないX68000。1年たって、モデルチェンジしたニューフェースが登場した。ウワサのハードディスク搭載モデル「ACE HD」と、低価格の普及モデル「ACE」だ。さて、この「ACE」と名づけられた2機種、今までのX68000とどうちがうのか、さっそくレポートしてみよう。



X68000 ACE ■319,800円

X68000 ACE HD ■398,000円

コストパフォーマンスの勝利!?

ハードモデルつきの「ACE HD」については、先月号の別冊「X68000全ガイド」でも紹介している。これが、3.5インチ・20Mバイトのハードディスクを搭載して、値段が39万8000円。今までのX68000の定価が36万8000円だから、わずか3万円のちがいしかない。そうなると、ハードディスクのないモデル（あっ、今までのモデルね）は、どうなるのか？　という疑問も出て当然。なにしろ、シャープ純正のハードディスクユニットは、17万8000円もするのだから、このままだとちょっと高い気がする。

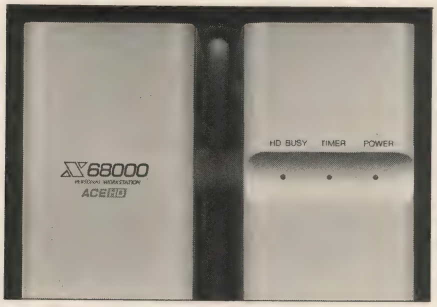
と思っていたら、ハードディスクのないニューモデルも、ちゃんと用意されていた。これが、ほぼ1カ月おくれで発売になった「X68000 ACE」である。なんのことはない。今回のモデルチェンジは、X68000が新しいACEシリーズになったということ。単にハードディスクが内蔵されたというだけではないのだ。だから、マニュアル類も「X68000 ACE」用としてあるだけで、とくに「HD」専用のものは用意されていない。

したがって、この「ACE」シリーズの最も大きなネライは、コストダウン、ということではないだろうか。その結果として、ハードディスクつきの「ACE HD」があれだけの値段になったわけだ。しかも、性能的に前と同じ。したがって、コストパフォーマンスも、前にもまして高くなったのである。では、そのあたりを中心に、ハード、ソフトとも見てみることにしよう。

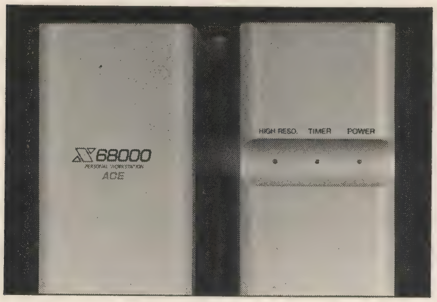
中身は一新！ハードウェア編

外観では、とくに変わったところは見当たらない。前から見たところでは、わずかにX68000のロゴの下に「ACE」という文字があるだけである。あと、よーく見ると、「ACE HD」では、インジケーターにハードディスクドライブのアクセスを示すランプが、高解像度ランプ（ディスプレイ出力が、31kHzのとき点灯）のかわりにつけられたのがわかるくらい。例のマンハッタン・シェイプというなかなかカッコイイスタイルは同じだし、サイズも1㎜たりとも変わっていない。

しかし、背面では、ディスクの強制排出ボタンが廃止され、インターフェース類の配置が微妙に変えられている。ということは、内部に変更があったことが、なんとなくわ



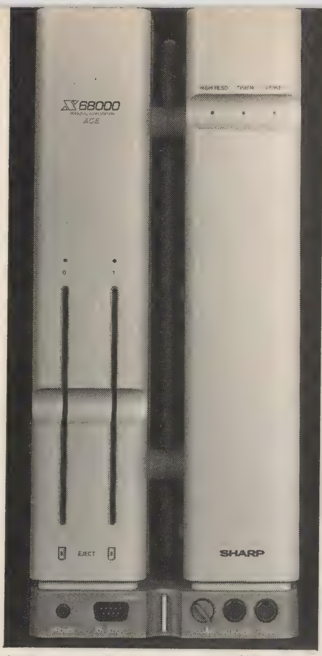
ディスクアクセスランプが新設。



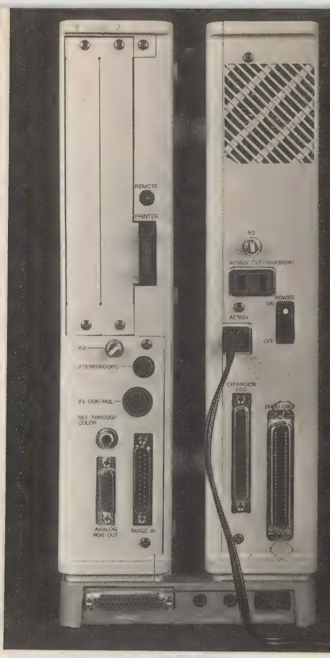
ロゴ以外に変化なしの「ACE」。

かってしまったりする。

じつは、ハードディスクの搭載に関して、内部が大幅に変わっているのである。このあたりのいきさつは、先月号の別冊にものせたけど、今までのX68000だと、ハードディスクを詰めこむスペースがまったくない。中身がギッシリで、余裕が全然なかったわけである。そこを、電源ユニットの改良などでスペースをつくり、ちょうど5インチディスクドライブの上の部分に、3.5インチ20Mバイトのハード



伝統のマンハッタン・シェイプ。


インターフェースの配置が変わった。

ディスクが入れられるようになったのだ。

と同時に、マンハッタン・シェイプの右側、つまりCPUとかグラフィックコントローラー、メモリーなどがあるメイン基板の部分にも改良が加えられている。新しく8個のカスタムLSIを開発したり、256KビットだったRAMチップを、1Mビットのものにして、部品点数を約30％ダウン。逆に、信頼性は30％アップしたそうだ。

で、このハードディスク以外の改良は、「ACE」にも当然採用されていて、その結果としてコストダウンにつながったわけである。

もっとも、基本的なスペックについては、今回は変更なし。したがって、見かけ上の性能は、今までのX68000と同じである。いわく、

「16ビットCPU、68000を採用」

「メインメモリー1Mバイト。12Mバイトまで拡張可」

「テキスト、グラフィック、スプライトの独立3画面。テキスト、グラフィックはビットマップディスプレイ方式を採用。512×512ドット、6万5536色のフルグラフィックと、ゲームに最適な、画面あたり128個のスプライト機能」

「8重和音のステレオFM音源と、ADPCMによるデジタルサンプリング機能を搭載」

などなど、その性能はタメイキが出るほど。開発チームの「5年先を見こした設計」というのは、ダテではない。

着実な進歩 ソフト編

ハードウェア以外に、X68000を特徴づけるものとして、「マッキントッシュ」モドキのOS、ビジュアルシェルを採用したHuman-68Kと、CライクなBASIC、X-BASICといった標準装備の基本ソフトがある。「ACE」シリーズでは、こ

の2つの基本ソフトがそれぞれバージョンアップされている。

まずは、OSのHuman-68K。バージョンは、1.01になった。変更点は、ハードディスク関連のコマンドが追加されたこと。といっても、今までのHuman-68Kでも、ハードディスクはちゃんとサポートしていたわけで、今回の追加コマンドは、ハードディスクの使用をさらに便利にするためのもの。具体的にいうと、ハードディスク上の複数のファイルを、まとめてバックアップするものとか、ドライブの種類、状態などを調べる、といったコマンドで、ハードディスクを本格的に活用するには、あったほうがいい、といったものばかりだ。

あと、FM音源と浮動小数点演算の機能が、OSのデバイスドライバーとして登録されている。OSのBIOSレベルで、これらの機能がサポートされるようになった。別売の浮動小数点プロセッサーボードにも対応するようになっている。細かいところだけど、着実なバージョンアップなのだ。

X-BASICは、バージョン2.0。こちらも、17個の命令が追加されている。別売のカラーイメージユニットを使ってビデオデジタイズしたり、ビデオ画面との合成をする、といった命令群――頭に、「IM_」がついている――が主なもの。でもこれらの命令は、じつは今までのX68000のシステム・ディスクの「福袋」というサブディレクトリーに入っていて、ちょっとした操作で使えるようになっていたのだ。その操作は、カラーイメージユニットの説明書に書いてあるけどね。それが、今回は最初から使えるようになった、というそれだけのことなのだが、メンドウな操作（といっても、そんなにむずかしくはないけど）がなくなったのはいい。もっとも、カラーイメージユニットがなければ、その命令のほとんどは使えないのだが。

そのほか、バックグラウンド画面に関する命令――これは、頭に「BG_」がある――も追加されているようだが、こちらもマニュアルに書いてなかっただけで、バージョン1.0にもついていたりする。したがって、内容的には今までのX-BASICとほとんど変わらない。それよりも、こういった命令もふくめて、BASICのマニュアルが書きかえられてわかりやすくなった、というのは見のがせない。

なおソフト関係では、日本語ワードプロセッサーが付属でついてくるのは今までと同じだが、おまけのゲームソフト、あの『グラディウス』はついてこない!?　えっ、そうなの？　残念だなぁ。というわけで、今までのユーザーは、思いっきり自慢しちゃおう。

CPU	68000　(クロック　10MHz)
RAM	メイン　1Mバイト(最大12Mバイトまで拡張可) テキストVRAM　512Kバイト グラフィックVRAM　512Kバイト スプライトVRAM　32Kバイト システム用スタティックRAM　16Kバイト
ROM	IPL、BIOS　128Kバイト キャラクターROM　768Kバイト (JIS第1、2水準漢字をふくむ)
表示画面	
テキスト	横96、64、32文字×たて31、16行 (最大　768×512ドット　ビットマップ方式)
グラフィック	768×512ドット　1ページ　16色 512×512ドット　4ページ　16色 512×512ドット　2ページ　256色 512×512ドット　1ページ　65536色
スプライト	16×16ドット　128パターン カラー　16色（65536色から選択） 1画面に128個まで表示可
サウンド	FM音源　8オクターブ8音　ステレオ ADPCM機能あり
ディスク	1Mバイト　5インチフロッピーディスク　2ドライブ 20Mバイト　3.5インチハードディスク　1ドライブ（ACE　HDのみ）
インターフェース	プリンター　セントロニクス規格準拠 ジョイスティック　アタリ規格　×2 マウス アナログRGB テレビコントロール オーディオ入出力 RS-232C 増設用フロッピーディスク ハードディスク イメージ入力（カラーイメージユニット用） 立体視端子 リモート端子 拡張用スロット　×2

まとめてみると いちおうの結論

基本的には、今までのX68000と同じだから、互換性はバッチリ。市販ソフトも何ら変わりなく使えるし、周辺機器も、本体内に増設する1Mバイト RAMボードを除けば、同じものが使える。逆にいうと、今までのユーザーも、安心できるバージョンアップといえよう。

やはり、値段が下がったというのが最大のニュースで、とくに「ACE」の31万9800円というのは魅力的な価格だ。ソフトや周辺機器もそろってきて、これからがホントに楽しみなX68000ワールド、といえそうである（それにしても、なぜ『グラディウス』がついていないのだろうか。うーむ）。

さてさて賛否両論乱れ飛んだ"16ビットの88"PC-88VAから、はや1年、パソコン業界の移り変わりのなんと早いことよ。というわけで、お次はVAの新機種VA2/VA3を紹介しよう。とくにAV関係がとても強化されたので、そっちに興味がある人はとくとご覧あれ。

PC-88VA2 ■298,000円
PC-88VA3 ■398,000円

VAゆずりの高機能

まずは、初代VAから変わってない主なスペックを紹介しよう。VA2/3は初代VAとは、ほぼ完全な上位コンパチビリティーをもっている。CPUはVAと同じ16ビットマイクロプロセッサー「μPD9002」で、これはPC-98シリーズで使われている「V30」や、ほかのPC-88シリーズの8ビットCPU「μPD70008AC」(Z80)の双方に互換性があるもの。この16ビットCPUをZ80のエミュレーションモード(外から見ると8ビットだが、中では16ビットで動作している状態)で使っている。したがって、今までの8ビットのPC-88シリーズとも、マシン語レベルで互換性を保っているのだ。もちろん、VA用のソフトも、なんら変わりなく使用できるのだ。8ビットのPC-88用のソフトを走らせるときはV1、V2、V3の3つのモードのうち、V1かV2を選べばよいのだ。またグラフィック関係も、とくに仕様の変更は行われていない。最大640×400ドットで256色、640×200ドットでは6万5536色が表示可能。8×4～256×256ドットまでのサイズのスプライトが、最大32個まで同時に使える点も同じだ。もっとも、グラフィック機能はもともと強力だったのでこれで十分。といったところで、要するにCPUとグラフィックまわりは初代と同じわけである。ではいったい何が変わったのか!?

ここが変わった!!

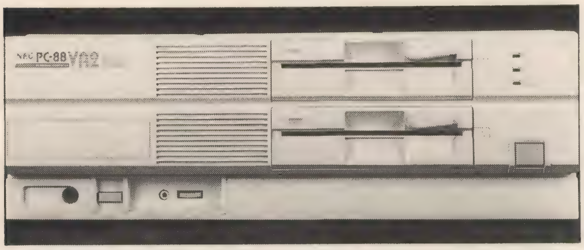
VAでは、VA本来のモードで使うために、PC Engineというも DOSや日本語入力フロントプロセッサーの機能などを処理する専用システムを使っている(ちなみに、このシステムのディスクのフォーマットは、MS-DOSと同じなので、PC-98のMS-DOSファイルの読み書きもできるのだ)。そのバージョンが1.1にアップ、15種類のコマンドが追加された。これは、オプションだったサウンドボードIIの機能が内蔵になったので、それに対応するコマンドなどが追加されたからである。それによりFM音源3和音、SSG音源3和音だったのが、FM音源6和音、SSG音源3和音にステレオのリズム音源6種類、さらには標準でADPCMのデジタル・サンプリング機能(最大約32秒)と、ぐぐーんとサウンド機能が強化されたのだ。

またPC Engineのバージョンアップにともない、N_{88}-日本語BASIC(V3)もVer.3.1になり、サウンド機能やアニメーションツール「アニメフレーマー」で作成したアニメーション実行機能のサポート、数値演算プロセッサー(8087)のサポートなど、33種類のコマンドが追加されている。この中には、流行のプルダウン・メニューをコントロールする命令もあって、BASICで簡単にプルダウン・メニューを作ることができる。

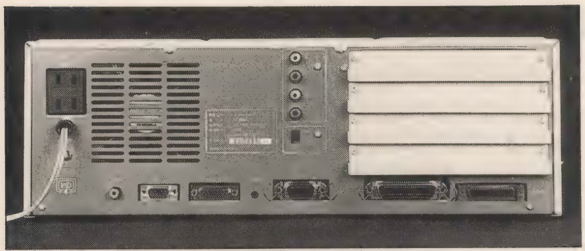
日本語処理では、辞書がVAの4万語から約6万5000語に強化されて、最大60文字40文節の変換が可能となっている。このためメインROMが480Kバイトから768Kバイトに、辞書ROMが288Kバイトから512Kバイトに、テキストVRAMが64Kバイトから256Kバイトに拡張されている。

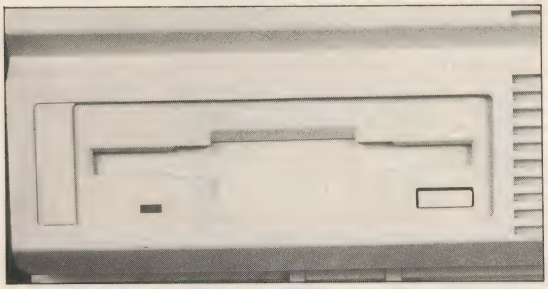
さらにもう1つ、重大なVA2／3とVAとのちがいがある。それは、なんと今まで別売だった3種類のソフト「アニメフレーマー」、「NET-ACCESS(V3)」、「POP-UP電卓」が標準でついてくるのだ。ただし「NET-ACCESS」はサブセット（機能縮小版）で、ネットワークからのアップロードやダウンロードの機能は使えない。また「POP-UP電卓」は「POP-UP便利帳」の電卓機能をぬき出したもの。「アニメフレーマー」についてはあとで改めて触れることにする。

さて、以上の話はVA2、VA3共通であった。ではVA2とVA3の10万円の差は、いったいどこから来るのだろうか。じつは、内蔵されたディスクドライブに差があるのだった。VA2は、5インチ2HDのディスクが2ドライブ内蔵されている。もちろん、このディスクドライブは、2Dや2DDのディスケットも読むことができる。VA3では、この2ドライブに加え、なんと標準で、3.5インチFDD、容量9.3Mバイトというとんでもないディスクドライブを内蔵しているのだ。これは現行の2HDに比べトラック密度、記録密度が3倍になっているため、2DD、2HDのディスケットは読み取りのみ可能である。ハードディスクなみの大容量であり、読み取り速度も2HDの約2倍と大容量化に対応している。これで画像データのとりあつかいもぐっと楽になることだろう。この3.5インチFDDに対応するソフトとしては、「パーソナルインフォメーションツール（PI）」が別売である。いまアメリカで大きな話題になっているカード型統合環境ソフト「Hyper Card」と似た考え方で作られて



VA2の前面。ディップスイッチがなくなった。


背面。ADPCMのため、オーディオ入力端子がつけられた。


VA3の、9.3Mバイト・3.5インチフロッピーディスク。

いて、テキスト、グラフィック、アニメーション、音声の各種データをカードとして統合的にあつかえるのだ。このソフトを組み合わせれば、VA2／3は、なかなか強力なAVツールにもなる。

とまあ、だいたいこんなところが今度のVA2／3の新しくなったところなわけだが、ひと言でいってしまえば、今までオプションだったものを標準で組みこみました、というところ。どうせならビデオボードも内蔵してくれるとビデオデジタイズも楽にできて、AV統合環境マシンといえるようになるのだが……。

「アニメフレーマー」とは？

今までの話で、今度のVA2／3のハードやシステムの特徴はわかってもらえたと思う。そこで今度は、先はどちょっと触れたVA2／3のもう1つの目玉、標準でついてくるアニメーション作成ソフト「アニメフレーマー」について説明しよう。本格的にアニメーションを、という人には少々もの足りないかもしれないが、とても使いやすくまとめられたソフトなので、気楽にアニメーションやグラフィックを楽しみたい人にはおもしろいのでは。かくいう私もおもしろいなと思った一人なのだ。少々つかみどころのない〝16ビットの88〟VA2／3ではあるが、このソフトはホビー的なAV向けの16ビットマシンとしてのVA2／3の性格をよく表していると思う。

付属の「アニメフレーマー」のシステムディスクをドライブにセットしてリセットボタンを押すと、数秒後に初期画面が表示される。以後の操作はほとんどマウスを使ってメニューを選ぶ形になるのだが、このマウスとメニューの組み合わせは本当に使いやすい。メニューはマウスボタン一つで呼び出せるし、画面上のどこにでも移動できて、メニューのアイコンも機能がひと目でわかるようになっている。

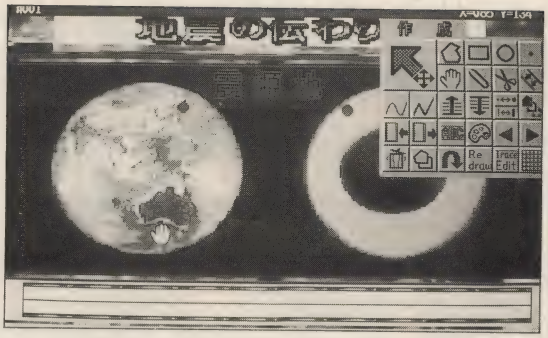
アニメーションの画面は、背景の上に原画（このソフトではフォームと呼んでいる）を重ね合わせる形で表示される。この背景とフォームを作成するために、5つのモードが用意されている。PC、作成、フレーム編集、アニメ実行、ファイルのモードだ。まずPCモードで背景を作成。このとき、もちろん自分で背景をアイコンを使ってかくこともできるが、オプション(！)のビデオボードをつけると、

ビデオデジタイズでビデオ画面を背景にできる。またイメージスキャナーを接続すれば、モノクロだけど背景、フレームのどっちにも使える画像の入力ができる。

で、背景ができたら、今度はフレームを作成モードで作る。直線を基本にした描画用のアイコンが26種類用意されている。主な機能は、連続ライン、ポイント、ボックス、ポリゴン（多角形）、サークル、移動、拡大縮小、回転など。ここまでで背景とフレームの作成ができたので、次にフレーム編集モードでテンポやフレームの複写、削除などの編集を行う。そして、アニメ実行モードに移るわけだ。ここでは通常のアニメーション実行のほかに、コマ送りができるテストプレイなども用意されている。

第5のモード、ファイルモードでは、アニメーションのセーブやロード（背景のみでもできる）、BGMのセーブ、ロードなどのファイル管理を行う。ちなみにアニメーションのBGMにはBASICのサウンド命令を使っているので、PC-88SRシリーズのサウンドデータも、付属のBGMコンバーターでコンバートすれば使うことができる。さらにこのソフトで作ったアニメーションは、ビデオ出力もできる。オリジナル・アニメビデオを作るのも、夢ではない。

じっさい、このソフトを使ってみて、2枚のフレームに同じ3角形をちがう位置と順番でかいてプレイするだけで、まるで3角形が飛んでいる！ように見えてしまうのには、ビックリしたのであった。



「アニメフレーマー」の画面。絵をかくアイコンを選んだところ。

まとめてみると

といったところでVA2／3の紹介を終わりたいが、まあコンピュータの使い勝手なんてのも人それぞれなので、結局使ってみないとわからない点も多いと思う。もっと知りたい人は、パソコンショップなどで実際に触れてみてほしい。要は自分の目で見てみることが大事だ。

どちらかというと、このマシンはまとまりに欠ける気がする。今までの国産パソコンのほとんどがそうであったように、メーカー側の最新技術のアピールしか伝わってこない。そろそろ、もっとほかとちがう方向性をもつマシンの開発があってもよいのでは、とも思えるのである。

■PC-88VA2／3のスペック

項　目	
メインCPU 動作クロック	μPD9002（V30コンパチブル） 8 MHz
ROM 　メイン 　辞書 RAM 　メイン 　テキスト 　グラフィック 　サウンド	 768Kバイト 512Kバイト 512Kバイト 256Kバイト 256Kバイト 256Kバイト（サンプリング用）
表示機能 　テキスト 　　表示 　グラフィック 　　表示 　スプライト 　　表示	 英数カナ、漢字 80文字（25/20/12/10行） 40文字（25/20/12/10行） 最大ドット数　640×400 最大色数　65536色 カラースプライト 　8×4～256×256ドット 　(4096色中16色) モノクロスプライト 　8×4～256×256 カラー、モノクロ混在可能 最大32個表示可能

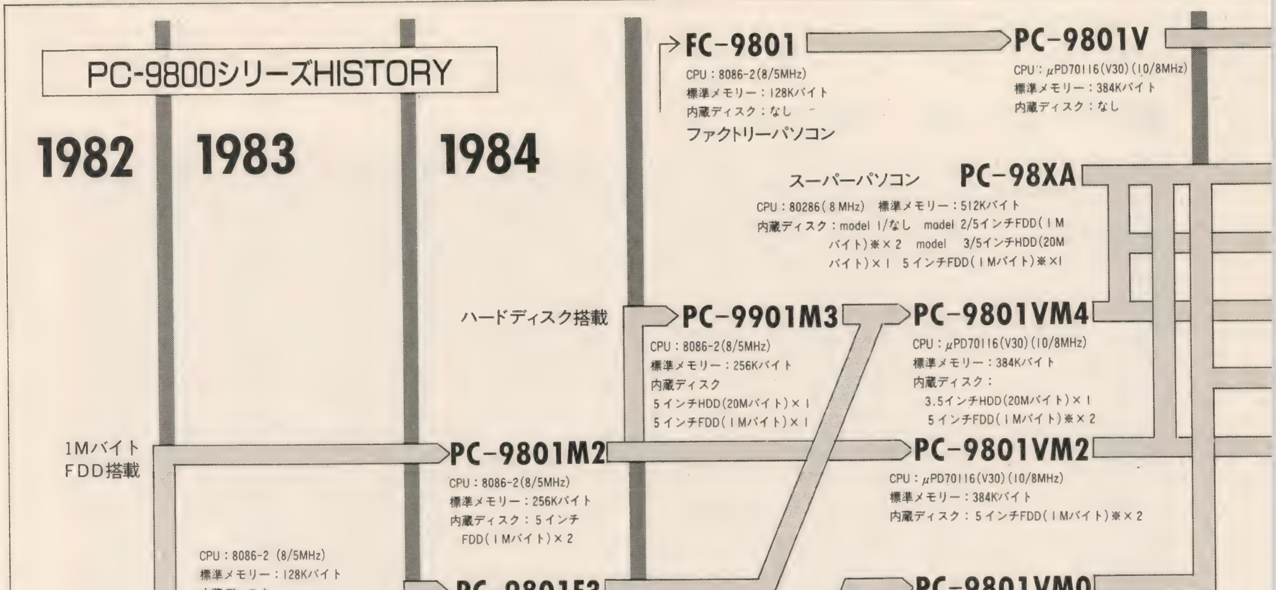
内蔵フロッピーディスクドライブ	5インチ2HD2ドライブ （2D、2DD読み取り可） 3.5インチ9.3Mバイト1ドライブ （2DD、2HD読み取り可／VA3のみ）
サウンド機能	FM音源　6和音（ステレオ） リズム音源　6種類（ステレオ） SSG音源　3和音（モノラル） デジタルサンプリング機能あり
オーディオ入出力	ライン入力（2ch、モノラル） ライン出力（2ch、ステレオ） ヘッドホン出力あり 大型スピーカー内蔵
I/F	アナログRGBディスプレイ プリンターインターフェース 標準添付マウス シリアル（RS-232C準拠） スキャナー （専用パラレルインターフェース） ビデオ録画 （コンポジットビデオ）
拡張スロット	汎用2スロット 専用1スロット(ビデオボード用)

超人気マシンの系図をさぐる

PC-98シリーズ総チェック

"ガリバー"の正体見たり互換性

PC-9800シリーズは"ガリバー"といわれている。なにしろ16ビットパソコンではシェア90%というから、読売ジャイアンツの人気や「武田信玄」の視聴率なんか真っ青になってしまう。しかも、ゲームソフトもどんどん充実しているから、ビジネスだけでなくホビー用に使う人もますますふえていきそうだ。どうしてこんなに"きゅうはち"は強いのだろうか、そしてやたらと多いそのファミリーはおたがいにどんな関係にあるのだろうか、ここで一度総整理してみることにした。



1.98ヒストリー

初めて"本物の16ビット機"として登場

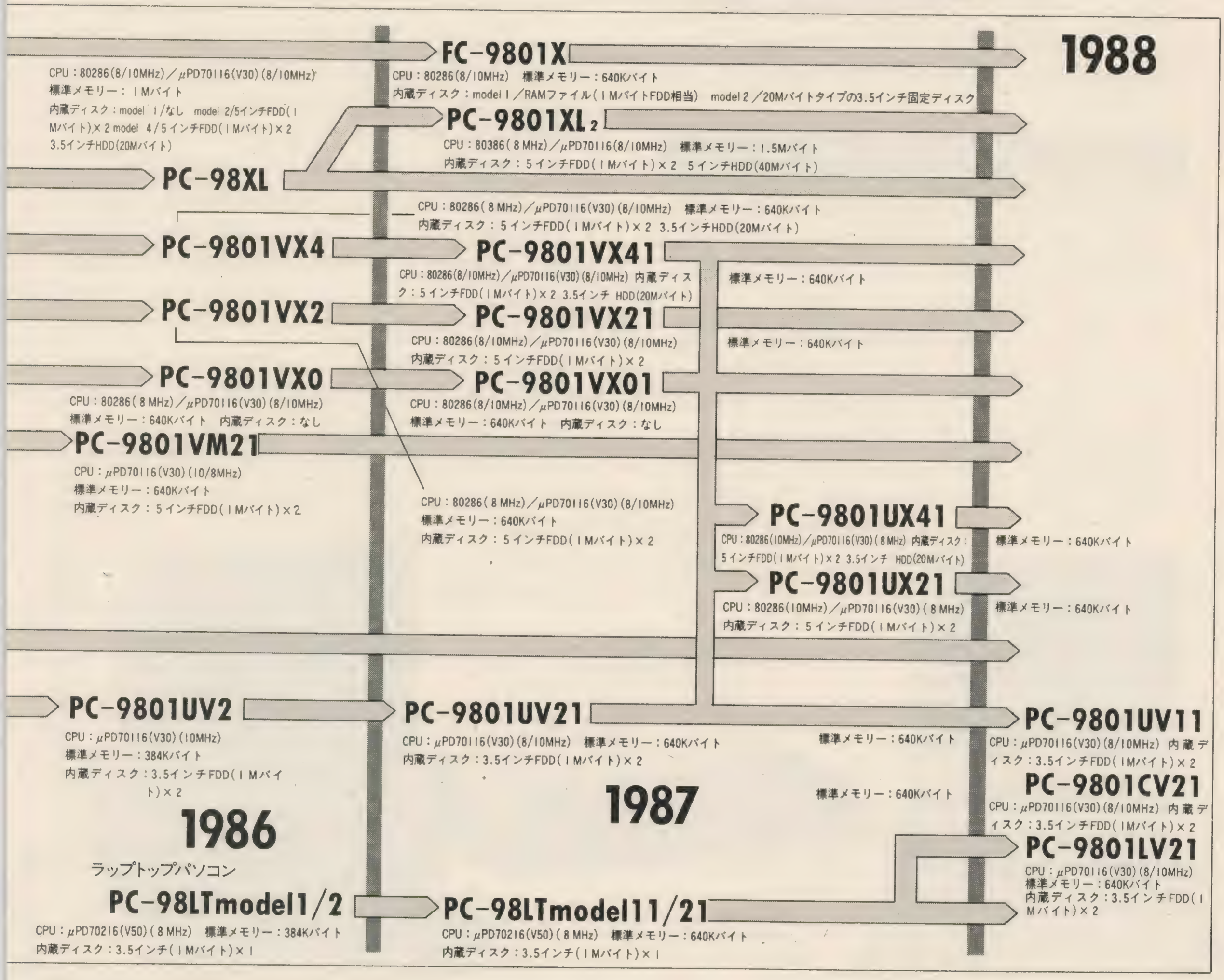
PC-9801

1981年、日本ではNECをパソコンのトップメーカーにした名機PC-8001に続き、PC-6001やPC-8801、FM-8などがどんどん発売され、8ビット機の話題はたいへんにぎやかだった。このころ、パソコンで日本の先を進み続けるアメリカでは、メーカー各社が16ビットのマイクロプロセッサーの売りこみ合戦をしている。

なかでも、インテル社が発表した8086や8088は、ザイログ社のZ-8000、モトローラ社のMC-68000を1歩リードしていた。そして、8086や8088用のOSやソフトの開発に取り組むソフトハウスも目立ってきたようだ。こうしたアメリカのようすを見て、日本のメーカー各社も8086や8088を使った16ビット機の開発にとりかかった。そのなかでNECは81年7月に8086と同じ機能をもつ16ビットマイクロプロセッサーμPD8086を出荷している。そして、82年4月からこれをCPUとする16ビットパソコンPC-9801の開発にとりかかった。この年、ほかのメーカー各社は次々と16ビットパソコンを発表、発売し始めている。

NECが、PC-9800シリーズの祖であるPC-9801(29万8000円)を発売したのは82年の10月で、そう早いほうでもなかった。ただし、ほかの16ビット機が8088をCPUにしているのに対して、PC-9801はμPD8086をCPUに使っている。8088はデータバスといわれる部分が8ビット処理となっていて完全な16ビットとはいえないが、8086は内部の演

◀日本で初めての"本格的な"16ビット機として誕生したPC-9801。



算処理のすべてを16ビットで行う“本物の16ビット”だったのだ。PC-9801はクロック周波数5MHzだったが、8ビット機と比べての処理速度のスピードぶりはだれの目にもはっきりわかっただろう。

このほか、PC-9801は価格の面でも30万円を割り、当時のライバル機と比べてかなり安いという魅力があった。それに、プリンターやディスプレイなどの周辺機器も当時のPC-8001やPC-8801用のものがそのまま使えるというところも強みだった。ほかの機種はひとそろい買えば100万円近くもお金を出さなければならなかったのに、PCシリーズのユーザーは本体の値段分だけ払えばとりあえず最新の16ビット機が使えたわけだ。

PC-9801のユーザーズメモリーは128Kバイト標準装備され、512Kバイトまで増設できるので最大640Kバイトまで使うことができた。グラフィック機能は専用メモリーとして96Kバイトをもっていて、最大640×400ドットで8色のグラフィック表示画面を1枚もっている。オプションの漢字ROMボードを用いることによって、JIS第1水準の漢字が使えることになった。これらすべてが当時のパソコンとしては画期的な機能だったといえる。

PC-9801のN_{88}-BASIC(86)も、PC-8801のN-BASICやPC-8001のN_{88}-BASICと上位互換性があった。プログラムはBASICで書かれることが多かったから、それまでに作られたソフトをそのまま動かすこともできたわけだ。

▲ディスクドライブなしで、性能アップ、低価格になったPC-9801E。

より買いやすく、使いやすく発展
PC-9801 F1/2、E、M

83年10月、PC-9801の後継機としてPC-9801F1(32万8000円)と同F2(39万8000円)が発売された。大きな特徴は、5インチの両面倍密倍トラック(2DD)のフロッピーディスクドライブをそれぞれ1台と2台内蔵したことだ。このドライブは1台で640Kバイトと、それまで普及していた5インチタイプ(2D)の2倍の容量をもつものだった。パソコンの記憶装置はいろいろあるが、PC-9800シリーズはこの新製品によって5インチのフロッピーディスクを中心に採用していこうという方針を打ち出したわけだ。

PC-9801F1/F2は、PC-9801とはいわゆる上位互換性をもつものだった。すなわちPC-9801で開発したプログラムは、BASICのものでも機械語のものでもほとんどそのまま使える。またクロックが8MHzになったので同じプログラムをより高速に動かすことが可能になっている。さらに8MHzと5MHzとの切りかえスイッチもついているので、必要があればもとの5MHzのスピードで動かすこともできた。

逆にPC-9801F1/2では、PC-9801では1枚だった640×400ドットの画面を2枚もつようになったり、クロック周波数8MHzが使えたり、フロッピーディスクが2DDになったため、こちらで開発したソフトをPC-9801で使うことはむずかしいという問題が生まれた。こうしたことから、現在すでに5年以上の歴史をもつPC-9800シリーズのなかでも、いちばん最初のバージョンのものだけは、ちょっと異質なものと見られることが多い。

このほか、F1/2ではPC-9801ではオプションだった第1水準の漢字ROMが標準装備となった。キーボードもPC-9801より薄くなり、キートップが指ざわりのいいスカルプチャータイプになっている。さらに入力機器として注目され始めていたマウスや、4オクターブ・8声のステレオ演奏が可能なミュージックジェネレーターボードがオプションで使えるようになった。

PC-9801F1/2が発売されて1カ月後の83年11月、今度はフロッピーディスクドライブのついていないタイプのPC-9801E(21万5000円)が発売された。機能はPC-9801F1/2とほとんど同じだが、各種タイプのディスクドライブやデータレコーダーなど外部記憶装置を目的に応じて自由に選んで使える。さらに拡張スロットを6つ標準装備し

◀シリーズで初めてフロッピーディスクドライブを内蔵したPC-9801F2。

◀大容量1MバイトFDDを搭載したPC-9801M2。

て柔軟にシステムをつくっていくことができるようになっていて、本体自体はPC-9801よりぐんと安い価格で提供されるようになった。FとEの発売によりPC-9800シリーズは16ビットパソコンで80%以上のシェアを占めるようになっていく。

84年9月、PC-9800シリーズで初めてハードディスクを搭載したPC-9801F3（75万8000円）が発売された。640Kバイトの5インチフロッピーディスクドライブ1台のほか、10Mバイトのハードディスクドライブを1台内蔵している。ユーザーズメモリーは256Kバイトだ。

さらに、84年11月、PC-9801M2（41万5000円）が発売された。これも機能はPC-9801F1/2と同じだが、内蔵のディスクドライブに現在標準となっている1Mタイプ（2HD）のものが採用されている。

このドライブでは2DDのディスクの読み書きと2Dの読みこみができる。逆に、2DDや2Dのドライブでは2HDのディスクが使えない。

すなわち上位互換性ということだ。ユーザーズメモリーは256Kバイトを実装した。

また、のちに1Mバイトの5インチフロッピーディスクドライブ1台と20MバイトハードディスクPC-9801M3（83万8000円）も加わった。

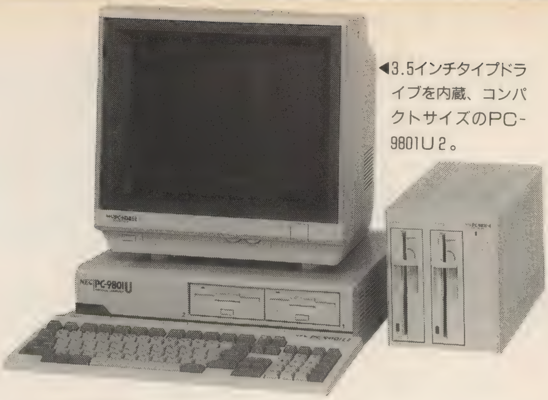
上位、下位それぞれへの展開
PC-9801 U2、PC-98XA

▶80286CPUを搭載したスーパーパソコンPC-98XA。

1985年5月、PC-9800シリーズの上位機種としてPC-98XA、下位機種としてPC-9801U2（29万8000円）が加わることになった。この段階でPC-9800シリーズはなんと8種類ものバリエーションのなかから選ぶことができるようになっている。

PC-9801U2は、シリーズで初めて3.5インチ640Kバイト（2DD）のフロッピーディスクドライブを2台内蔵した。このため本体のサイズもぐんと小さくなって、重量も10.6kgのPC-9801F2の約半分の5.6kgになっている。

また、U2はCPUに8086と互換性のあるNEC製のV30（8MHz）を採用した。もちろんソフトの互換性はあってもメディア（3.5インチサイズ）がちがうからそれまでのソフトはそのままでは使えなくなっている。ユーザーズメモリーは128Kバイトを標準実装している。N88-日本語BASICは、Ver.2.0からVer.3.0へとバージョンアップされ、演算速度などがさらに向上している。漢字ROMは第1水準に加えて第2水準までを標準実装したうえ、下位機種ながら、グラフィック機能が強化されている。それまでのデジタルRGBモード640×400ドット8色表示に加え、アナログRGBディスプレイ使用時は、同じ解像度で4096色中8色の表示が可能だ。さらに、グラフィックボードとRAMを増設すると、4096色中16色表示となった。



◀3.5インチタイプドライブを内蔵、コンパクトサイズのPC-9801U2。

また、専用ボードを使えばスーパーインポーズ機能を実現できるようになっている。このボードは、画面モード200ライン、RGB（マルチ）出力、オーディオ入力、ビデオ入出力端子をもつものだ。

サウンド機能としては、本体のマザーボードにサウンドボードPC-9801U-03を差しこんで使えるようになっている。このボードは、FM音源をふくむ6重和音、オーディオ端子、さらにジョイスティックポートも2つもつ。

一方、PC-98XAは、16ビットマイクロプロセッサーの主流となっていた8086の上のクラスである80286を国内で初めて採用したパソコンだ。PC-9800シリーズの最上位機種として登場したが、CPUがちがうのでそれまでの機種とはソフトの互換性がない。

グラフィックは1120×750ドットで、それまでの機種の約3.3倍の画素となった。

また、表示色は4096色中16色が使える。メモリーは標準で512Kバイトを実装した。

XAには内蔵ドライブなしのモデル1（57万5000円）、5インチ1Mバイトドライブを2台内蔵したモデル2（69万5000円）、同ドライブ1台と20Mハードディスクを内蔵したモデル3（103万5000円）の3機種があった。

V30の採用でいっそうスピードアップ
PC-9801 VF2、VM0/2/4、UV2/VM21

1985年7月、PC-9801VF2（34万8000円）、VM0（29万5000円）、VM2（41万5000円）、VM4（83万円）が発売された。PC-9801VF2は、PC-9801F2の後継機で、2Dタイプを読み書きできる640Kバイトディスクドライブ（2DD）2台を内蔵。VM2はEの後継機で2Dタイプの読みこみや2DDタイプの読み書きが可能な5インチ1Mバイトフロッピーディスクドライブ（2HD）を2台内蔵している。VM4はこれにさらに20Mバイト3.5インチハードディスクを加えた機種で、M3の後継機だ。

CPUはいずれもU2で使われたV30だ。ただしVF2はクロック8MHzモードだけで、VM0/2/4は8MHz/10MHzの2モードが切りかえで使える。実行速度は従来の

▼PC-9800シリーズ中のベストセラーPC-9801VM 2。

FやMなどの機種と比べ8 MHzで1.3倍、10MHzで1.6倍と向上した。

グラフィック機能もU 2と同じで、アナログRGBディスプレイを使ったとき、標準で4096色中の8色表示、オプションボードによって同じく16色表示ができる。

また、マウスインターフェース、第2水準漢字ROMも標準装備した。内蔵メモリーもVF 2が256Kバイト、VMが384Kバイトとなっている。

当時ディスクドライブが5インチ1Mバイトタイプが主流になろうとする情勢のなかで、VF 2のような640Kバイトの機種が登場したのは、F 2がベストセラーになったために2DDタイプのゲームソフトがたくさん出まわったことによるものらしい。

しかし、ユーザーが圧倒的に注目したのはVM 2だった。同機はシリーズ空前のベストセラーとなったのだ。こうしてPC-9800シリーズは16ビットパソコンのなかでシェア90%以上に達してしまった。

1986年5月、PC-9801U 2の後継機として、PC-9801UV 2（31万8000円）が発売された。1Mバイトの3.5インチフロッピーディスクドライブを内蔵、640Kバイトのフロッピーの読み書きが可能だ。ユーザーズメモリーは384Kバイト実装、640Kバイトまで拡張可能となっている。CPUはクロック周波数8／10MHzのV30だ。

さらに10月発表されたPC-9801VM21（39万円）はPC-98VM 2の後継機で、ユーザーズメモリー640Kバイトを標準実装した。

80286やラップトップスタイルで利用分野を拡大

PC-9801VX0/2/4
PC-98XL、PC-98LT

1986年10月、NECはPC-9801VX 0／2／4（35万3000円／43万3000円／69万3000円）を発表した。CPUにクロック周波数8 MHzと10MHzの切りかえができるV30と8 MHzの80286の両方を使ったマシンだ。記憶装置の有無と種類によってVMと同じバリエーションがつくられている。ユーザーズメモリーは640Kバイトだ。

一方で、PC-98XA自身の後継機としてPC-98XLが発売された。XAと同じ1120×750ドットのグラフィック機能をもつうえ、80286CPUは10MHzの使えるハイリゾリューションモードを設けた。VXと同じようにCPUはV30（8／10MHz）と2本立てにしたので、そのほかのPC-9800シリーズとも互換性をもつことになった。

16ビットCPUは、世界では80286の波が高くなろうとするなかで、日本ではVM 2の人気により圧倒的にV30が優位に立ってしまった。このためPC-9800シリーズのなかで、80286を採用しているPC-98XAが孤立しようとしていた。そこでV30との互換性を大切にして、80286という将来性をも考え、結局このように2つともCPUに採用してしまったというわけだ。

model 1（49万5000円）、model 2（57万5000円）、model 3（83万5000円）の3種類がある。

12月、NECはPC-9800シリーズで初めてのラップトップタイプのPC-98LTmodel 1／model 2（23万8000円／28万8000円）を発表した。ほぼA 4サイズで3.8kgの重量、640×400ドットの大型液晶ディスプレイを採用、1Mバイトの3.5インチフロッピーディスクドライブを1台内蔵し

▲PC-98XAの後継機PC-98XLは、V30も搭載した。

▼80286とV30のマルチCPU搭載のPC-9801VX。

▶シリーズ初めてのラップトップタイプ、PC-98LT。

ている。ただし、CPUにNEC製の8MHzのV50を採用したため、ほかのPC-9800シリーズとは互換性がない。ユーザーズメモリーは384Kバイトだ。

互換機に対抗してグレードアップ

PC-9801VX01/21/41、UV21、VX21/41 PC-98XL^2

1987年になると、PC-9800シリーズの互換機が話題になり始めた。そして、セイコーエプソンはPC-286シリーズを次々投入し始める。そのなかで3月、PC-9800シリーズはついに出荷累計100万台を突破した。もちろん日本のパソコンではかつてない金字塔だ。

6月、NECは8カ月前に発表したばかりのPC-9801VXシリーズのモデルチェンジ版、PC-9801VX01／VX21／VX41（35万3000円／43万3000円／63万円）を発表した。80286CPUを使ったとき、クロック周波数を10MHzにも切りかえができるようにして、このモードで処理速度を20～25％アップしている。これにより“ライバル”のPC-286と同じレベルにしたのだ。

前後してPC-9801UV2の後継機としてPC-98UV21（31万8000円）が発売されている。ユーザーズメモリーを640Kバイトにした。CPUにクロック周波数8／10MHzのV30を使い、PC-9801VM21と同じ処理速度を実現している。

9月、NECはPC-9800シリーズの最上位機種として初めての32ビット機PC-98XL^2（98万8000円）を発売した。CPUはインテルの80386を採用、クロック周波数16MHzで処理速度は16ビット機の約2倍となった。さらにV30を搭載し、従来のPC-9800シリーズのソフトがそのまま使える。記憶装置として40Mバイトハードディスク1台と5インチ1Mバイトのフロッピーディスクドライブを2台内蔵した。グラフィック機能として、1120×750ドットの高解像度モードと、640×400ドットの通常モードをもっている。内蔵メモリーは1.5Mバイトを標準装備して14.5Mバイトまで拡張できる。

同時にPC-98LTの後継機として同model 11／21（23万8000円／28万8000円）を発表した。ハンドルつきになり、メモリーは640Kバイトを標準装備している。

また、PC-UV21の後継機としてCPUにV30（8MHz）のほか80286（10MHz）を採用したPC-9801UX（34万8000円）が発表された。メモリーは640Kバイト、3.5インチディスクドライブを2台内蔵している。また、20Mバイトハードディスクを内蔵したUX41（54万5000円）も発売されている。

省スペースを実現した3.5インチドライブ版

PC-9801 LV21/UV11/CV21

1988年3月、NECは省スペースにつながる1Mバイト3.5インチドライブ2台を採用したPC-9801LV21／UV11／CV21の3種類を発表した。いずれもCPUにV30（10MHz）を採用し、これまでのPC-9800シリーズとの互換性を実現している。ユーザーズメモリーは640Kバイトだ。

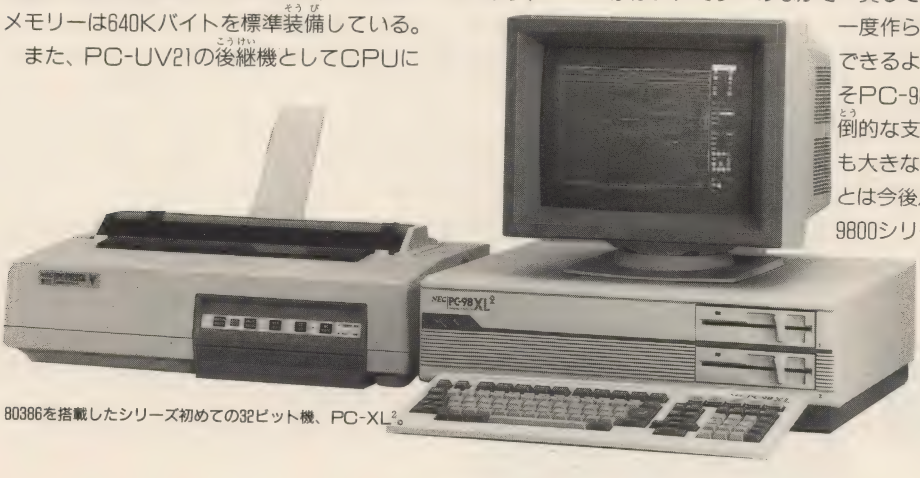
PC-9801LV21（34万5000円）はラップトップパソコンだ。内蔵の液晶ディスプレイはバックライトつきで見やすくなっている。モノクロだが色を階調で表示することが可能で、これまでのUV21用のカラー対応ソフトがそのまま使える。また、カラーCRTディスプレイに接続すれば640×400ドットを4096色中16色でカラー表示することも可能だ。また、オプションの互換ボードを使えばPC-98LTのソフトも使えるようになる。

PC-9801UV11（26万5000円）はUV21の完全後継機だ。A4サイズに相当するコンパクトな大きさで、5.1kgとさらに軽量になっている。縦置きもできるので机の上で自由にレイアウトできる。

PC-9801CV21（35万5000円）は640×400ドットの10インチカラーCRTを内蔵した。アップルのマッキントッシュに似たスタイルで、導入したらそのまま使える。

1988年1月末現在、PC-9800シリーズは累計139万台に達したという。そのなかでPC-9800シリーズは、これまでパソコンを使っていなかった層をもねらってこうしたパーソナルユースの商品を投入してきたようだ。

さて、98ファミリーにはここに紹介した以外にも工場での制御専門のFC-9801とその後継機といった機種などもある。数えてみるとものすごい大家族になっていることがわかる。ただし、PC-98XAやPC-98LTといった機種を除けばファミリーのなかで一貫して上位互換性がはかられ、一度作られたソフトはずっと継承できるようになっている。これこそPC-9800シリーズが現在まで圧倒的な支持を獲得し続けている最も大きな理由だろう。そうしたことは今後パーソナル市場でもPC-9800シリーズの強みとなり続けるはずだ。



80386を搭載したシリーズ初めての32ビット機、PC-XL^2。

2."ガリバー"はほんとうに強いか？

98の真価はソフトウェアにあり

いま日本国内での16ビット機のシェアは、ほとんどが98であるのだが、「なぜ98なのか」について、今度はソフトの面から掘り下げたい。あわせてユーザーにとって98とはなんであるのかも考察してみようと思う。

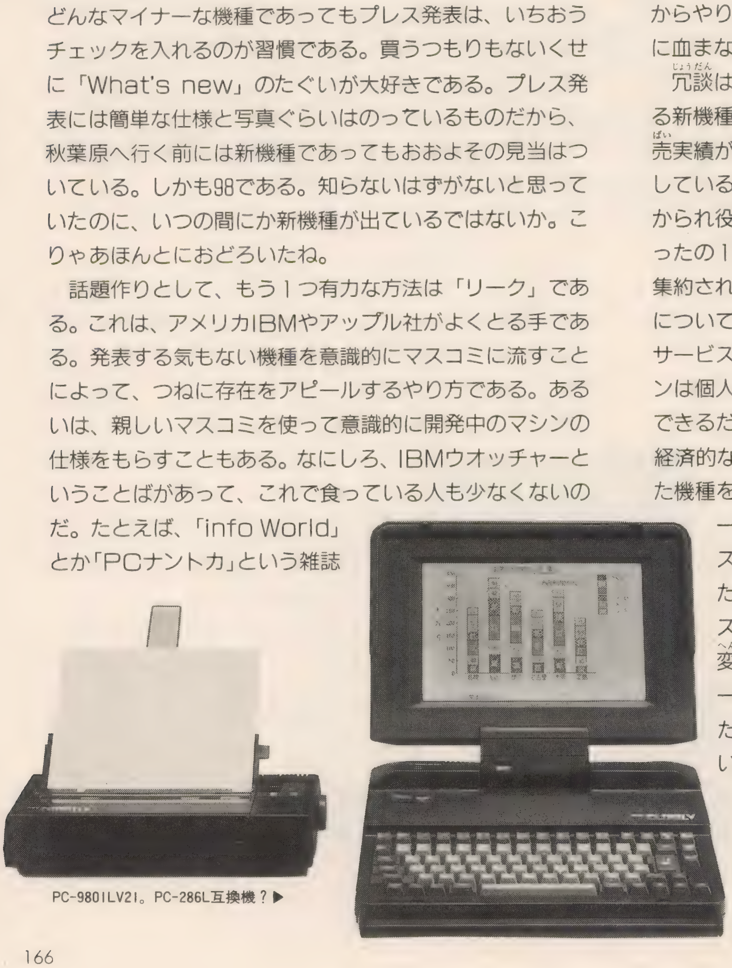
▼PC-9801UX21。ぼくを混乱させたマシン。

乱発も企業努力の表われ

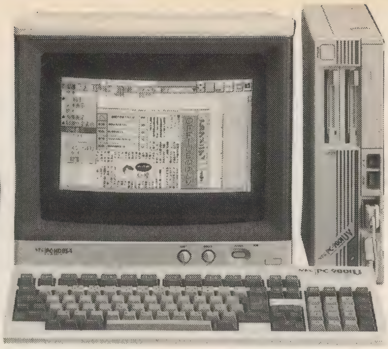
日本電気が新機種を乱発するのは、ユーザーを混乱におとしいれるという企業戦略を積極的にとっているからではないだろうか。売れなくなった女優サンの最後の手段は「スキャンダル」と「ヌード」であるが、パソコンの話題はなんといっても「新機種」である。ハイテク商品のつねとして、新機種が発表されると同時に「ネクスト？」に関心が移るのは、われわれマスコミの悪い癖である。しかし、いつもいつも98のことを気にしていないとあっという間にわからなくなってしまうのも本当だ。たとえば、PC-9801UXにはビックリしてしまった。いつぞやアキバへ行ったとき、店頭でいきなり現物と対面しちゃったのだ。ぼくは曲がりなりにもコンピュータ関連のライターをやっているので、どんなマイナーな機種であってもプレス発表は、いちおうチェックを入れるのが習慣である。買うつもりもないくせに「What's new」のたぐいが大好きである。プレス発表には簡単な仕様と写真ぐらいはのっているものだから、秋葉原へ行く前には新機種であってもおおよその見当はついている。しかも98である。知らないはずがないと思っていたのに、いつの間にか新機種が出ているではないか。こりゃあほんとにおどろいたね。

話題作りとして、もう1つ有力な方法は「リーク」である。これは、アメリカIBMやアップル社がよくとる手である。発表する気もない機種を意識的にマスコミに流すことによって、つねに存在をアピールするやり方である。あるいは、親しいマスコミを使って意識的に開発中のマシンの仕様をもらすこともある。なにしろ、IBMウオッチャーということばがあって、これで食っている人も少なくないのだ。たとえば、「info World」とか「PCナントカ」という雑誌などには、この手の情報が満載してある。「IBM新アーキテクチャー発表の予定」とか「驚異のラップトップ誕生か」である。「なにごとならん」と思ってよくよく読むとアドバルーン記事であることがすぐにわかる。まったくセンミツ(うわさばかりで真実はごくわずかの意味)である。意識的にリークすることで、市場の反応を知るという積極的な役割のほかに、PCサークルに話題を提供してみんなでワイワイやって、ストレスを解消する役割もある。「リーク戦術」を日本でやると冗談にならなくて、マジに受け止められるからやりにくいだろう。ジョークの通じない上司がリークに血まなこになる光景は「さむい」ぜ、まったく。

冗談はともかく、98ユーザーにとって、次々と発表される新機種は最大の魅力でもあり、最大の不満でもある。販売実績が国内No.1とはいっても、ユーザーは必ずしも満足しているわけではない。よくできるけど、なぜかいつもしかられ役にまわる社員のようだ。その代表的な意見は、「たったの1年しか最新鋭機として使えないのは高すぎる」に集約されているのではないか。日本電気とすれば、互換性について最大の努力を払っているのだから、アップデートサービスはこんりんざいしない方針らしい。だが、パソコンは個人ユーザーにとっては、まだまだ高額商品である。できるだけ手持ちの機種を長く使い続けたいと思うのは、経済的な理由もあるが、人情でもある。すっかり古くなった機種を復活してくれるのは、いつも気のきいたサードパーティーである。たとえば、PC-9801F2というベストセラー機種がある。98シリーズの優位を決定したなつかしのマシンである。だが、フロッピーディスクドライブを2DD(F2)から2HD(VM)へ変更したときに、日本電気はPC-9801F2のユーザーに対してなんらサービスをしなかった。古くなったマシンをいつの間にかサポートしなくなるのは、いかにも日本電気らしい。気の毒にF2のユーザーは、プロテクトのしっかりかかった2DDのソフトをかかえて死んでしまうところだった。しかし、2年後に2DDを2HDにアップデートするキット


PC-9801LV21。PC-286L互換機？▶

がサードパーティーから発売されたのである。これで、F2が最新のVMによみがえったのだ。じっとガマンの甲斐があったというもの。パソコン市場を知りつくしたサードパーティーらしい商品であるが、日本電気が主力をFからVシリーズにかえたとき、このサービスをしたらもっとユーザーの心をつかんだろう。98がNo.1になったのは、日本電気の企業努力もあるが、サードパーティーの力が大きいのだ。



▲PC-9801UV11。本箱に収まるA4サイズ。

98の成功はソフトの成功

日本電気自体が売り出している98用のソフトは、ほんのわずかである。ところが、いま現在、98シリーズには約5000本ものソフトがそろっているという。もちろん、累積であって、これだけのソフトがいつも生きているわけではない。こちらのほうもハードと同じ死屍累々である。使われなくなったり、古くなったソフトも数多い。ソフトハウスが倒産してサポートを受けられなくなったら、それはもう死んだソフトである。にもかかわらず、次々と新しいソフトが発売されるのは、「98なら売れる」というソフトハウス側の熱い期待があるからである。その理由は、初代の98を発売するときに、日本電気がサードパーティーに対してきめの細かい対応をしたからである。

98シリーズがほかの16ビット機を圧倒するようになったのは、84年の初めごろである。ソフトを担当するサードパーティーの数が約200社になったあたりである。同年3月でアプリケーションソフトの累計数が700本といわれるから、たいしたものである。大成功がこの時点で約束されたのだ。ちょうどE/Fが市場に定着して独走態勢に入ろうかというころでもある。代表的なソフトは、管理工学研究所の「松」、マイクロソフトの「マルチプラン」などである。「松」の文節変換によって、なめらかな日本語処理がやっと可能になり始めたのもこのころで、98にとっては、グッドタイミングだった。高価な専用システムを使わなくても、98のような比較的安いマシンでも日本語処理が十分実用的にできる可能性を示したのは、「松」の功績である。今日の日本語ワープロの基本である連文節変換ができるようになったのは、翌85年に発表されたジャストシステムの「jx-WORD太郎」(「一太郎」の前身)からである。「ワープロは98」を不動にした人気ソフトである。86年には、日本ロータス社から「ロータス1-2-3」というIBM PCを育てた本格的なビジネスソフトが98に移植された。ロータス社は、これ1本でマイクロソフト社と世界1、2位を争うソフトハウスにまで成長した。昨年はジャストシステムの「花子」が話題をまいた。図形製作ソフトとでもいうべきジャンルである。

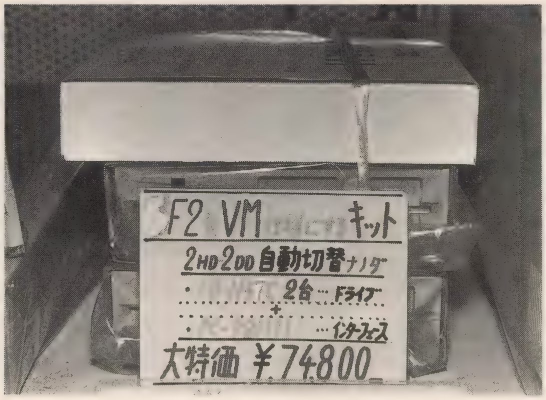
いま、とり上げたのは、ビジネスがらみのソフトばかりであるが、ゲームもけっこう出ている。システムソフトが85年に発売したシミュレーションゲームの『現代大戦略』や光栄が86年に発売した『三国志』が代表的なところで、一度はまるとぬけられない「エビセン」ゲームである。『レリクス』(86年、ボーステック)のような奇妙なゲームも忘れがたい。初期の98のゲームといえば、『ムーンボール』(83年、システムサコム)である。システムサコムには、マーク・フリントというなぞのプログラマーがいて、彼がアクションタイプのヒット作を作り出すのだ。『ゾーン』とか『バァリアント』、『ハイウェイスター』がそうである。また、『ウィザードリィ』(86年、アスキー)や『ウルティマIII』(86年、ポニーキャニオン)などの名作ロールプレイングゲームが移植されたのも98が初めてである。

NECが育てたソフトハウス

こんなぐあいに毎年毎年、話題作が発表されたのも98ならではの強みである。ソフトが売れるからハードも売れる、ハードが売れるからソフトも売れるという好循環が続いたのである。そのために日本電気は、「ソフトハウスを育てる」ことにした。具体的にはサードパーティーに対して、技術情報の公開、開発マシンの提供、ソフトを開発するときのアドバイスを積極的に進めたのである。しかも、部長クラスの人材が長期戦略まで打ち明けてくれるのだから、「こりゃあ、本気だ」とソフトハウス側が受け取ったのである。長期戦略のポイントは、「互換性の重視」である。アメリカで後発のIBMがアップルに対してとったのと同じ戦略である。

オープン・アーキテクチャーといって、ソフトウェアや周辺機器を開発するうえで必要な情報をすべて公開しようという姿勢である。NECの場合、IBMほど徹底しておらず、あくまでもソフトハウスに対してオープンにしたのである。「98テクニカルなんとか」という98の内部情報を詳述した本は、たいていNECと関係の深いソフトハウスから出ている。本来なら守秘事項なんだろうが、一般ユーザーには直接公開しないかわりに、こんな方法をとったのだろう。いわば、黙認の形である。だが、一般ユーザーを軽視する風潮が根づいてしまったのは

PC-9801CV21。マックのまねっこ。▶



▶これでFを買いかえるのをやめました。

まずい。アマチュア的なおもしろみがほとんどないのは、98の大きな欠点である。IBM PCとはちがい、パブリックドメインがまったく育たなかったのは、個人よりも組織を重視する日本的な風土も災いしているが、「一般ユーザーを相手にしない」方針も大いに関係しているだろう。ここで注目すべきは、シャープのX68000である。シャープは、家庭電器メーカーらしく、X68000を開発するにあたって、法人より個人に的をしぼったつくりにしている。まだソフトの絶対数は少ないが、シャープによれば「ずっしりと手ごたえがある」そうである。シャープもまたオープン・アーキテクチャーをうたっていて、それはIBMのように徹底している。日本でどこまで、アマチュアリズムが成長するかはとても興味深い。

パソコンにかぎらず、コンピュータの開発というのは、最大限秘密を守って行われるものである。ライバル会社にその仕様がもれるとやっかいなことになりやすい。苦労して開発した新製品を投入しても、対抗機種がたちどころに現れてしまい、せっかくの優位が保てないからだ。ところが、98の場合、発表に先立つ82年8月までに200台もの98が貸し出されたという。それまで前例のないことで、資本力のないソフトハウスにとっては大助かりだったという。ソフトハウスが熱心に98用ソフトを作るのもこんなわけがあったからだ。

どんなに優秀なソフトハウスとはいっても、万能ではない。アプリケーションソフトを作る場合、問題になるのは、ソフトハウス側がどれだけその業務を知りつくしているかである。たとえば、会計ソフトなら、現実の帳簿システムを知らない人が作ったら、そのソフトは使いものにならないだろう。少なくとも売り物にはならない。ソフトハウスは、ソフトを作るプロだが、帳簿についてはうといのである。あたりまえである。ところがNECは、大型機やオフコンのあつかいが長いのでいろんな業種についてのノウハウを豊富に蓄積している。いろんなジャンルのソフトについてアドバイスできる立場にあるのだ。長年のノウハウを生かしてソフトハウスへ適切なアドバイスをするようにしたのである。大メーカーにこれだけていねいに対応されると、よいソフトが続出するのは当然かもしれない。

もっとパーソナルに、もっとパワフルに

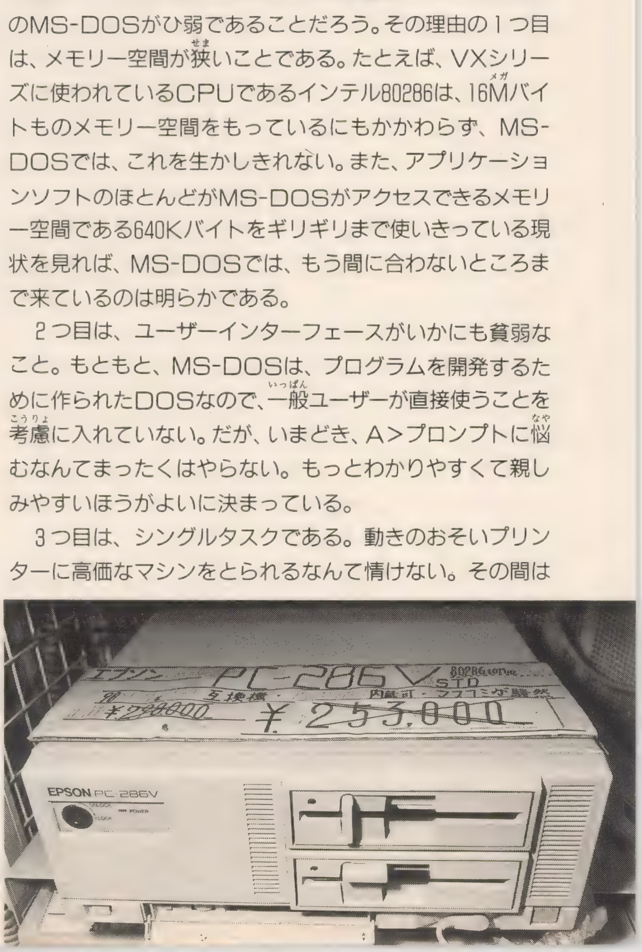
よいことずくめの98のようであるが、じつは問題点も少なくない。発売されたとき、欠点は少なくても、状況が煮詰まってくるとアラが見えてくる。ベストセラー機種の宿命である。最後はその点を簡単に整理しておこう。

まずは、周辺機器である。純正品はメチャクチャに高い。ハードディスク（NECは固定ディスクというが内容は同じ）、RAMボード、増設メモリー、ディスプレイ、プリンターなどである。とくにRAMボードなどは、もともと98ではその機能を十分に発揮させるにはムリな日本語ワープロを「いくらかでも実用的に使いたい」というユーザーの願いから、ほぼ自発的に生まれたものである。本当なら、ハードディスクで動かすのが最も実用的なのであるが、NEC純正のハードディスクは、ビル・ゲーツ（現マイクロソフト社会長）が指摘するように「金塊のように高い」。すでにハードディスク時代に入ったにもかかわらず、相変わらずである。豊富な周辺機器をそろえるのは立派だが、もうすこし価格についても考慮してほしいものだ。ま、周辺機器は安くて質のよいコンパチ品を買えばすむことだが。実際、いま使っているVXはあるヒトが貸してくれたものだが、プリンターはエプソン、ハードディスクはシーゲート、ディスプレイはX68000の高級品と、本体以外にNEC製はない。モデムも予定しているがたぶん、エプソンかオムロンの2400ボーの高速タイプになるだろう。NECが最もいやがる個人ユーザーの一人であろう。

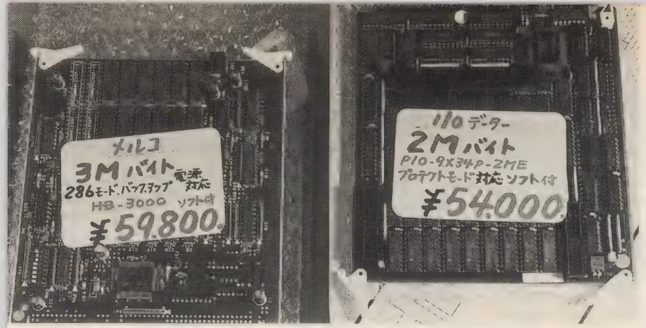
98シリーズのいまいちばん大きな問題は、ズバリ主力OSのMS-DOSがひ弱であることだろう。その理由の1つ目は、メモリー空間が狭いことである。たとえば、VXシリーズに使われているCPUであるインテル80286は、16Mバイトものメモリー空間をもっているにもかかわらず、MS-DOSでは、これを生かしきれない。また、アプリケーションソフトのほとんどがMS-DOSがアクセスできるメモリー空間である640Kバイトをギリギリまで使いきっている現状を見れば、MS-DOSでは、もう間に合わないところまで来ているのは明らかである。

2つ目は、ユーザーインターフェースがいかにも貧弱なこと。もともと、MS-DOSは、プログラムを開発するために作られたDOSなので、一般ユーザーが直接使うことを考慮に入れていない。だが、いまどき、A>プロンプトに悩むなんてまったくはやらない。もっとわかりやすくて親しみやすいほうがよいに決まっている。

3つ目は、シングルタスクである。動きのおそいプリンターに高価なマシンをとられるなんて情けない。その間は



▶20万円そこそこでVXコンパチが買えるのだ。



◀メルコとI/O機器はよいライバル。

お茶を飲んで待っているなんて人員のムダではないか。

4つ目は、MS-DOSがアメリカ製であるため、98の特徴を必ずしも生かしきっていないことである。たとえば、BIOSレベルで強力なCG機能を呼び出せないのは非常に残念である。というよりは、仕様の不備であろう。

ユーザー側にも問題は多い。日本電気のシェアは、主に企業を中心にしたものであって、不特定多数の一般ユーザーよりも確実に利益を見こめる、しかもものわかりのいい法人ユーザーばかりを相手にしてきたのだ。訪問販売で企業相手にOA機器を売るいわゆるOAディーラールートが圧倒的である。しかも、会社内で98を使って最も力のあるはずの30代のユーザーは、1日の大半を会社の同僚とのつきあいに使い果たしてしまい、家へ帰ってまで入力するべき自分独自のデータなんかまるっきりないのである。家庭で使うにしても、やれ「企画書」だとか「報告書」ばかりである。「パーソナル」コンピュータにはもっと夢が詰まっていたはずなのに、なんとつまらない話だろう。ユーザーのパワー不足である。

最後は、快速エプソンの登場である。エプソンの98互換機のおかげでこの市場が活気づいたのは事実である。ユーザーとしては「速い、安い」の互換機は大歓迎である。とくに、PC-286Lの発想はすばらしい。ラップトップでありながら98と互換性があるなんて、ステキだよ。注文が殺到したというのもうなずけるではないか。日本電気は、LTよりも先に98のラップトップ版をつくるべきであったのだ。

それでは、98および98互換機ならびにこのクラスのマシンの需要はどれくらいであるだろうか。いま98シリーズは100万台を突破したところである。IBM PC/ATとその互換機は全世界で約1100万台以上といわれるのに、世界第2位のコンピュータ大国にしては少なすぎる数だと思いませんか。長期的には500万台が上限で、いま現在（88年4月）で少なくとも200万台は売れる可能性があったハズだ。独占の弊害が完全に出ているのではないか。

OS/2では節度ある競争を

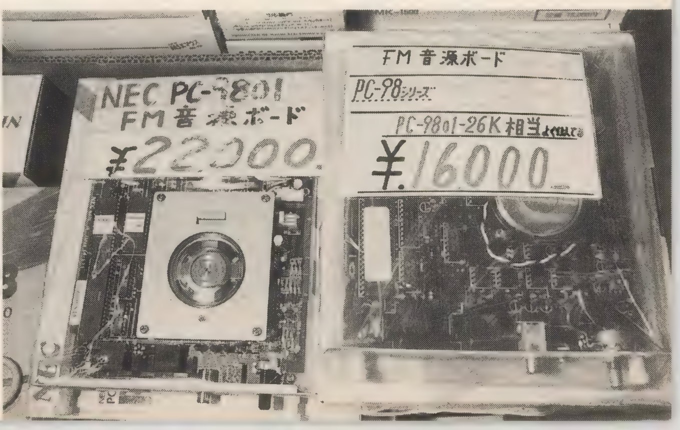
これから98シリーズがどんな展開をみせるかよくわからないが、32ビット機に関しては、これまでのような圧倒的なアドバンテージを保てないだろう。その理由はこれからリリースされるMS-OS/2にある。MS-OS/2は非常に複雑でメモリーをアメ車のように食う化け物ソフトであるが、最大の魅力は「マルチタスク」である。これはなかなかのものである。いままで、MS-DOSではカバーしきれないところが、きちんと押さえられているので、マナーのよいソフトなら別に98でなくても、MS-OS/2なら動くようになってくるだろう。つまり、これまで98対応ソフトとして売られてきたソフトがOS/2対応として販売されるようになるのだ。そのときは、機種のちがいは事実上無視されうる。たとえば、OS/2対応「一太郎」は成立しても、98対応「一太郎」はおそらく成立しない。おそらくといったのは、表示の問題で互換性がとれない可能性があるからである。しかし、ぼくが開発担当者なら、そのちがいを吸収しうるユーティリティーソフトを作ると思う。このような例は、IBM PCにもよくあった。画面制御の方法がディスプレイによって若干異なるので、最初はこの種のプログラムを走らせて、自分の機種に合った設定をするのである。実際はもっと複雑になるだろうが、たぶんこんな感じになるだろう。

これまでは、MS-DOSで動くとはいっても、98のハードを直接操作しないとまともにソフトが作れなかった。ところが、32ビット機は、マシンが強力であるだけにMS-OS/2の提供する機能だけを使っても十分に実用的なソフトが作れるのだ。しかも、マルチタスクであるので、マシンを直接いじるようなソフトは事実上禁止される。なぜなら、タイプの異なるソフトを同時に走らせるというのがMS-OS/2の最大のメリットであるので、この約束をほごにするようなソフトはまったく人気がなくなるはずである。たとえば、MS-OS/2では、日本語ワープロを使いながら、同時にBBSから大きなファイルをダウンロードすることができる。このとき、ワープロと通信ソフトが同時にメモリー上にあって、しかもアクティブになっているわけで、もし、一方のソフトがマシンの資源を食いつぶす形でアクセスしているのなら、他方のソフトは死んでしまう。おたがいに禁止事項をアテにできない状況になってしまう。これはまずい。MS-OS/2については、日本でどんな展開を見せるか筆者もまだわからない。アメリカではPC-DOSしかないように、日本でもMS-OS/2では、マシンの性能はちがっても、ソフトは共通であるような競争をしてほしいと思う。

*　*　*　*

日本電気の小林宏治会長によれば、「事業には栄枯盛衰がある。10年しかもうからない」そうである。いま、98は7歳になろうとしているのだから、少なくともあと3年はたっぷり遊ばしてくれそうである。☒

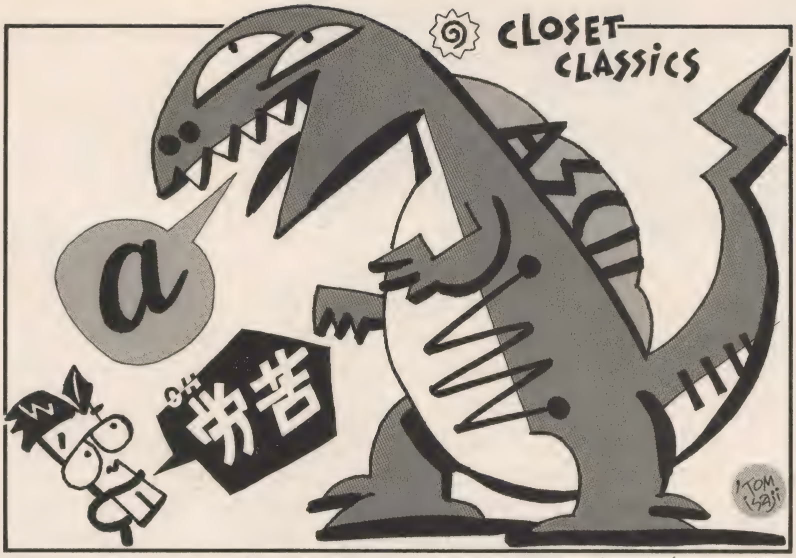
（このページの写真は東京・秋葉原ラジオ会館「富士音響」）



▶FM音源ボードだってコンパチ品がいい。

円丈のドラゴンスレイヤー

見よこの切れ味！　狂気のメッタ斬りレポートだっ！



イラスト／ツトム・イサジ

けっして新作ではないが、知る人ぞ知る『ローグ』に円丈師匠が挑戦。が、師匠の誇るじょうぶな前歯も、厚いことばのカベには歯が立たなかったのか！

幻の名作RPGを訪ねて 88版『ローグ』 第1回

三遊亭円丈

毎度おなじみなんだけど、何かおもしろいゲームはないかい、瀬戸内海！

近ごろのゲームは、どーも意見が合わん。ワシにはつまらん。最近のゲームの共通点は、①絵がきれい　②シナリオにくふうがされてる　③内容がない！　④すぐアキる！　⑤できればソフト会社に引きとってもらいたい！

これだもんねェ。こうなりゃ、このドラスレも古いゲームを見直してみるしかない！　幻の名作が眠っている可能性もある！

なんせ、何を買っていいかわからなくなったユーザーが、ブランド志向に走る傾向も出てきた。以前のよーに、おもしろいゲームがゼッタイ売れるとはいいきれなくなった。2、3年前なら、人気ベスト1を買えば、まずまちがいなくよいゲームだったが、このごろはそーとばかりはいいきれない。逆に、ワシがやっておもしろいと思ったゲームが、ベスト5にも入ってない！　むかしは人気イコールおもしろさだったのが、ちがってきた。

そこでワシらユーザーは悩むワケ。どれを買っていいのやら。だから、ブランド志向に走る。ゲームソフト業界がこの1、2年長期低落傾向ぎみなのは、ここらへんにも原因があるんでは。

ゲームの時代は終わった、アーメン！　なーんてなっちゃうよなァ。ホント、心配だ。で、オレ自身はいま、ゲームは何をやっているかっていうと、パソコン版の『ウィザードリィ』だぜ。前回紹介したファミコン版じゃないぜ。パソコン版『ウィザードリィ』！　こんなのやったって、べつにこのドラスレに紹介できるわけじゃない、メリットないんだョ。『ウィザードリィ』は、「Ｉ」「II」、「III」と終わ

って、やるゲームがないからもう1回引っ張り出してやってる。情けねェよな。ハッキリいって、こんなのやりたくねェョ。しかし、ワケのわからんゲームやるんなら、古い、いいゲームをやったほうがおもしろいんだョ。ホント、絵なんかキレイになったって、RPGファンには関係ねェョ。

そこで今回、白羽の矢を立てたのが、『ローグ』！ ハッキリいってこの『ローグ』絵がセコイのじゃピカイチ！ なんせ主人公が@だもんねェ。階段が%で、!がポーション！ こんなんだったら、オレだって作れるョ。いま、市販されているゲームのなかでキャラクターコードを使ってるゲームは、おそらく『ローグ』ぐらいなもんだネ。5、6年前なら、この手のゲームも売ってたけどね。もう絶滅しそこなった、恐竜RPGだョ。しかも、これをチャンと9800円とって売るアスキーさんの勇気と行動力には脱帽！ アスキーさんは偉い、立派！ 日本一。

ところで前回がアスキーの「ウィザードリィ」で、今回もアスキー。おまえはアスキーのまわし者かといわれそうだけど、アスキーではオレのコト、ポプコムのまわし者だといってんだもんねェ。ハッキリいって、やるまでは抵抗あったんだ。いくらなんでも、このご時世に主人公が@。そんなのねえョ。

ところが、実際ゲームをやると、主人公が@マークだろうが、#マークだろうが関係ないね。中身さえよきゃァ、まったく気にならない。

ところでこの『ローグ』は、むかしアスキーネットでユーザーにやらしていた。そこでけっこう人気があるもんで、98で発表した。そして2年後に88版が出たワケだ。この『ローグ』、隠れたファンがいるんだョ。しかし、だいたいパッケージの作りで、そのゲームに会社側がどの程度期待してるか見当つくね。

『ウィザードリィ』のパッケージの場合は、オレ冗談でけなしたけど、ありゃソコソコいい。「これは君、名作『ウィザードリィ』だョ！ オッホン」なんて雰囲気がただよってた。ところがこの『ローグ』のパッケージの場合、やたらコストを安く仕上げただけって感じ。ローグって字しか書いてない。絵がない！ アスキーさんとしても、あんまし力を入れてない。ヒョッとして売れちゃったらめっけモン！ そんな感じのする『ローグ』のパッケージ。

ゲーム評を始める前にまず、アスキーさんに苦言を！ 聞いて。

『ローグ』の表示はぜひ、日本語も選べるよーにしてちょうだい。なんせワシャ中学1年1学期程度の英語力しかないんだから、100%英語表示はきついョ。冗談でもワシャ9800円払ったんだから当然だ。以前おタクで出した『ウィザードリィ』は確か、日本語も選べたはずです！ しかも『ローグ』のプログラムなら、どー考えてもディスク1枚がいっぱいになるはずはない。ハッキリいって、アレは手ぬきです。『ローグ』バージョンIIを作るときは、ぜひ日本語も選べるよーに。ハッキリいってボク日本人なんです。日本語しかわかりません。

『ローグ』ぶったまげマニュアル

この『ローグ』、いったいいつできたのかねェ。マニュアルに書いてあるセリフがスゴイ！

「ほかのファンタジーゲームの場合……メッセージを読んで初めてわかるようになっているが、このゲームは画面の状況からゲームの状況は一目瞭然である」

画面を見てわからないって、いつの時代だョ。その下に"(注)"として、「ZORK」をさすとあるけど、ワシャ知らん。そのほかにもまだある。「『ローグ』が多くのファンタジーゲームと一線を画すのは、CRT画面をフルに活用している点である」

ふつうのゲームはどれもCRTをフル活用してるぜ。とにかくこれができたのは古そうだ。フル画面に@だもん！ やっぱ絶滅しそこなった恐竜RPGだね。そのほかにもスゴイのがコマンドで、ファンクションキーの4で「コマンド」を定義できる。なつかしいね。ほとんどBASICの世界だョ。このゲームは、博物館に寄贈して永久に残すべきだネ。

それから、これはアメリカ版を移植したゲームの共通点なんだけど、操作性が悪いねェ。キーコマンドが多すぎる。しかも『ローグ』の場合、KEYにダブリがあるのが、さらにめんどうくさくしてる。

たとえば、アーマーを着るとき大文字のWだけど、武器を手にするときは小文字のw！ いちいちそのたびに、CAPSキーを押す。こりゃ、移植ゲームの宿命なのかねェ。

『ローグ』のアウトラインはこーゆーコト

けっこうみんな知ってると思うけど、念のために内容について書いておこう。

(1) 目的はカンタン、しかし、やってみるとできないというスゴイゲームだョ。地下24階でナントカの杖をとって帰ってくりゃイイだけ！ イイだけなんだけど、帰ってこれないだけ！ クヤシイ！

(2) やるたびにマップがちがう！ だからいつも新鮮、と作者はいっておる。まァ、プレイした感じでは、やや新鮮ってトコだネ。

(3) アイテムの名前と中身がいつもちがう。前回のキャラクターのときには、パープルポーションはHPを回復させたのが、今回は突然動けなくなる薬になったりする！ これがたいへんおもしろい、と作者はいってる。おもしろかねェ！ そんなもん。ユーザーの身にもなれ！

(4) セーブできてもセーブじゃない！ これがいちばん悩むんだョ。そりゃもういつでもどこでも好きなときにセーブができる。こりゃ便利だぜ、と思ったら大まちがい。このセーブがとんだクワセ物なんだ。ではどこがちがうか？

①ふつうのセーブは、死んでもそのセーブのトコまでもどるだけで続きができる。

②恐怖のローグ・セーブ。セーブしてキャラクターが死んで、安心してロードしようとすると、「おまえはもう、死んでいる！」

これだもん！ セーブしたはずのキャラクターが死んでるわけ。エーン、そん

なのアリかョ。また、かりに死ななくても、適当なトコでリセットを押して、セーブしたトコからやろうとすると、またまた「おまえはもう、死んでいる！」

死んでねェつうんだョ。結局『ローグ』のセーブは、セーブしたあとでゲームにもどらずにそこで終えた場合のみ続きができる。きついョ。しかしまァ、これがあるから、『ローグ』がおもしろくなるわけだネ。

そしてもう１つの特徴は、階段。一度下りると上がれない！　こわいよねェ。たぶん24階のアイテムをとれば上がれるようになると思うんだけど、下りるしかない！　これが『ローグ』！　ローグの鳴く夜はおそろしい。

『ローグ』ユーザーの悩み

いやァ、まいった、まいった。とにかくまいった。

マイッタその(1)

食い物がない！　『ローグ』の場合、フードをズーッと食べないと死んじゃうんだ。ところが、アメリカのゲームはとにかく乱数を多用してある。この『ローグ』も100%乱数！　拾えるときは、3、4個拾えるけど、出ないとなるとピタッと出ない。エサがなくなって死ぬこともたびたび。

ハッキリいって困るんだ。この階をもっとまわろうかと思っても、そんなコトしてるとエサがなくなる。仕方なしに、ある程度まわったらサッサと下へ進まないと必ずエサ不足になる。リングは２個つけられていろんな効果があるんだけど、リングをつけるとよけいにエサを消費するから、途中からはつけないでまわった。ハッキリいって最低でもエサの出現率をアト1.5倍にしないと、ユックリ各階をまわれない。もうチィーッとゲームバランスを考えてほしい。

マイッタその(2)

アーマーをかじるモンスター。９階あたりから出てくんだョ。せっかく、AC+８のプレイトメイルを拾っても、かじられるとAC+２になっちゃう。まいるよなァ。しかもそのとき、別なアーマーを拾ってりゃいいんだけど、なんせ乱数。あったり、なかったり。しかも別のアーマーにつけかえたらそのアーマーもガリガリ！　それでまたまたAC+２に！　いやァ、もうイヤんなるョ。

マイッタその(3)

STRが下がる！　そんなアホな。ふつうSTRは上がるコトがあっても、下がるコトはない。しかし、『ローグ』は下がる。下がるなっ！　HPと同じようなもんで、STRを下げるモンスターがいる。いなくていいんだ、そんなの。もちろんレベルアップのときの状態にHPやSTRをもどす薬やアイテムとか、STRを上げる薬とかもあるけど、なんせ乱数だかんねェ。出たり、出なかったり、ぜーんぜん出ないで見たコトもなかったりだもん。STRを上げたいときには、ほとんど持っとらんわけだョ。

マイッタその(4)

HPを回復させる薬が出たり、出なかったり！　『ローグ』の場合、移動するたびにHPは回復していく。

階が浅いうちは移動で回復もいい。ただし、ムダに動くぶんだけエサを消費するけどネ。ところが、10階以下になると、戦って40のHPが10に減るなんてあたりまえ。しかし、HPを回復させる薬がない。移動して回復させよう！

ところがそこで再び強い敵に会ってジャンジャン、一巻の終わり。よくあんだョ。だからこりゃまずい、逃げよう！ってわけで逃げてる最中とっつかまってジャンジャン！　もう、ジャンジャンの多いゲームだョ。まる３日フルにやって、最高に行ったのが地下14階！　死んだ勇者は500人！　死にすぎだョ。

マイッタその(5)

金だけはマメに落ちてる！　この金は、ショップがないから実際には使えない。ホンじゃ何になるかといえば、スコアのかわりになる。

マニュアルによれば、死んだ場合は、とった金貨の90%が遺族にナキガラとともに送り届けられるのだそうだ。きっとダンジョンの中にナキガラ遺族の宅配便があるんだョ。しかし、オレの遺族も大変だネ。ほとんど10分おきにナキガラが届いて500人！　もうナキガラを置く場所もなくなったろうねェ。

だから金は、ゲームの中身には直接関係ない。どーでもいい金はよく見つかるけど、肝心のアイテムがなかなか見つかんない！　アスキーさん、なんとかして。

マイッタその(6)

すばらしいアイテムの数々。いや、かなり役に立つアイテムがある。レベルアップさせてくれる薬！　テレポートさせてくれる巻物。かなり強い敵でも一発でたおせる魔法の杖。今現在モンスターのいる場所を教えてくれる巻物。アーマーを強くしてくれる巻物。剣を強くする巻物などなど！　もうゴチャマンとあるわけだ。しかし、これらのアイテムが、使いたいときにあったためしがない！　バカーッ。強い敵に会ったとき、テレポートで逃げるか、強い魔法の杖で反撃するか、HPをフルに回復させるか、方法は３つもある。しかし、たいていはこの３つのアイテムのうち１つもない！　バカーッ。ホント、もう死ぬねェ。結局死ぬゲーム。

マイッタその(7)

巻物の涙。巻物を拾っても、使ってみないことにはその効果がわからない。そこで肝心なときに、何だかわからないといけないので、拾うと１回は使ってみるわけ！　早い話、使いたくない魔法もあるョ。とっておきたいのがね。でも、読んだ瞬間使っちゃう。この魔法ベンリだなと思っても、それ以後ゼーンゼン落ちてない。コレ、常識！　いやっ、苦しいョ。

マイッタその(8)

鑑定してくれる巻物。ポーション類はおそらく20種類はあるんだけど、鑑定をしないコトには、どーゆー効果があるかわからない。さもなきゃ、飲んでみるか？　でもムダに薬を使いたくない。そんなとき、鑑定してくれる巻物はありがたいわけだ。ところが、持ってるアイテムの４分の１が鑑定できる程度しか落ちとらん。もっと出せ！　アスキーさん、出ねェぞォーッ！

マイッタその(9)

英語にゃまいる。なんせ純日本人だからねェ。戦闘の英語表示なんてほとんど何のコトやら、サッパリわからん。ただ

HP、STR、ACが下がるのを見て、「きっと戦ってんだなァ／」と想像するだけ。だから、魔法でやられたのか、武器か、かじられたのか、サッパリわからん。英語表示の戦闘でわかるのは、モンスターの名前。これだって、「たぶん、きっとコレがモンスターの名前だろうなァーッ」と推測するだけ、推測だヨ。

ホント、ワシャアメリカ人になりたい。でも、戦闘はHPのトコ見てりゃわかるんだけど、問題はユースアイテムのときの文章だねェ。こりゃ完全に推理の世界だね。文中に知ってる単語〝ARMOR〟なんてのを見つけると、「そーか、アーマーに関する魔法か？　ムムッ、オヤッ、ACが＋1上がったぞ。これはACを上げる魔法だったのか／　きょうはサエてる」と結論づけるわけ。でも、文中に理解できる単語もなく、べつに使ったアトも何の変化もなかったとき、謎は謎を呼ぶネ。こーゆーときは、文中でいちばん意味のありそうな一語をとりだすわけだ。

「エー、グローリー／　グローリーねェ。そーか、この魔法はグローリーなんだ。わかった／」

って、全然わかんないんだョ。もうこの方式だね。それでもやってるうちに少しずつはわかっていくけど、5割はまったくわからん。

そこでしかたなしにディクショナリーをひくわけだ。このディクショナリーなんてことばは25年ぶりに使ったことばだぜ。みんな、ディクショナリーに敬礼／

ま、それで、残りの4割まではわかる。しかし、最後の1割がまったくわからん。ど一訳していいモノやら。だから、意味不明の1割を残したまんまでズーッとゲームをやっちゃってるわけだ。だからワシの成績に1割をプラスしてもらわんと困るねェ。

結局宝くじRPGだった／

これがワシの結論だ／　早い話が、運がよいかどーかだけだね。だから、宝くじに当たったことあるよーなら、ぜひ『ローグ』をおすすめするね。その運のよさで、1回でクリアできると思う。

もっとも英語の意味が全部わかれば、別なやり方があってもう少し高い確率で生きて帰れるのかもしれないけど、まる3日かけてやった中では、ムリだった。

◎ワシにとってよいRPGとは何か？

〔答え〕経験や失敗を重ねるうちに最も利口なやり方をユーザー各自が見つけてゲームを克服する／　これができるのがいいゲームだ。

◎『ローグ』は経験や失敗が全然生きないゲームである／

もうチョッとこの階で経験を積んでから下へ下りようとしても、エサが足りなくなるし、この階は強すぎるからもう一度上がろうと思っても上がれない／（一度24階まで行きゃ別だろうが）

あらかじめ、プログラマーの決めた順路を急ぎ足で行くだけ。まァ、ここで生かされるユーザーの知恵があるとすれば、エサを食うのを、死ぬギリギリまで待つぐらいなもんだ。そしてどんなゲームも、やっていきゃダンダンとわかってくる。この『ローグ』もこんなときはテレポートの魔法とか、モンスターがどこにいるか調べる魔法だとかはわかる／　しかし、わかるだけで、使いたい肝心なときに使いたいアイテムがない。

これではまったく、経験、失敗の生きてこないゲーム／　裏返せば、単なる運だけのゲーム／　だって500回やって全員14階までで死んだ。こりゃ、やり方のせいじゃないねェ。だってユーザーは、エサの都合上、サッサと下りていかなきゃならない。ユーザーには、選択の自由はたいしてない。アイテムの絶対数が足りない／　フードの絶対数が足りない。しかもやる回によって、かなりアイテムに片寄りができる。

これじゃユーザーは腕のふるいようがない。ひたすら、幸運を祈るばかりだ。ゲーム自体はけっこうおもしろいけど、『ウィザードリィ』のような深みはないし、おもしろいといっても、1000回死んでもなおやりたいというほどじゃない／

少なくとも88版『ローグ』では、オレのやり方がまちがっていたのかもしれないけど、あのバランスでは、地上に生還するのはほとんど奇跡だねェ。

アスキーさんへお願い

(1)　今のアイテム出現率、フードの出現率を倍にしてください／　そーすれば、もう少し深くへ行けるし、経験や失敗も生きてくる。もう少しやってみるか／　ってコトになる。500回やって最高14階じゃ、5000回やっても20階かなァと思っちゃってイヤんなるョ。

(2)　日本語も選択できるよーにしてちょうだい／

以上の2点を追加すれば、ワシャこの欄で読者に、

「てめーら、88版ローグをやらんかい」

といえる（悲しいかな、これもFM版では出とらん／　FMでゲームをするのがだんだんむずかしくなってきた。これも時の流れかねェ）。

ぜひそーしてちょうだい。ハッキリいって、いまやってる『ローグ』は、「そうねえ、2年前にやってたら楽しかったでしょうネ／」としかいえないよ。

もうチョイ24階まで行きやすくしてほしい。せめて50回に1度は生還できりゃ、「よーし、今度はもっと金を集めてやろう／」って気になるもん。そしてくどいよーですが、ワシのような英語文盲人間のために、日本語も選べるよーに／　知ってますか、ここは日本ですョ。ワタシたちはみーんな日本人なのです。ですから「ポプコム」も「ログイン」も「コンプティーク」も「ベーマガ」も、みんな日本語で書いてあるんですョ。あの天下の朝日新聞でさえ、日本語です。ですから日本に移植したときは、日本語もつけるのは当然です。今まで、移植版もずいぶんやりましたが、みーんな日本語がついてきたのです。なかったのは、『ローグ』だけ／　ついていてトーゼンなのです。なんせ、9800円ですョ／

そりゃ、ディスク1枚で1000円なら文句もいいません。9800円なら安売りでファミコン本体が買えるんです。ユーザーは、値段に合った中身を期待します。ハッキリいってあれは許せません。

以上の2点が改まったとき、もう一度このドラスレで紹介したい。ハッキリいって今回は、胸を張って『ローグ』とはいえません。それでも、近ごろのソフトのベスト10以内のモノぐらいのレベルではあるんじゃないのかねェ。

正しい『ローグ』評価／

おもしろさも中ぐらい／

遊び心でやってみました

としくんのDTPレポート 第3回

デスクトップ・パブリッシング

このところ、流行のDTP。でも世間の動きは、どちらかというと高級なシステムに流れがち。もっとパーソナルに気軽に楽しめるDTPを！と思ってしまうこのごろであった。

ついにトレンドはDTP!? ということで記者発表会にも行ったのだ。

時代はDTP

はろはろ〜、相変わらずイソガシイこのごろだったりする。取材とかもあって、うーん、今月もキビシイ状況なのだよ。

で、ちょうどこの原稿をワープロで書いているとき、東京でDTP関連の記者発表会やらショーなどが開催されているんだよね。1つは、DTPの本家本元・アップルコンピュータージャパン主催の「デスクトップ・パブリッシングの戦略」という記者説明会(4月11日(月))。漢字ポストスクリプトを採用して、日本語に対応したレーザープリンター「レーザーライター」の新製品と、「Page Maker」、「Xpress」、「illustrator」といったDTPソフトの日本語版を発表して、日本にのりこむつもりなんだそうだ。なんでも、日本語DTPについては、新たな市場をつくっていきたい、という強気の姿勢。でも、ハードもソフトもそれなりに高級で強力。したがって、値段も同じように高級だ(つまり高い！)。DTPを本格的に使いたいユーザー、どちらかといえば企業や専門家（プロフェッショナル）向きのシステムだったりする。

説明会では、実際にソフトのデモンストレーションをしたり、今回あとで説明をする「ポストスクリプト」の開発者、ということはアメリカ人になるのだけど、その人じきじきの話などもあって、けっこうタメになったのだよ。あと、ソフトを日本語化するためのパートナーに、おなじみのシステムソフトの名前などがあって、なかなか盛況。なにしろ、同時通訳つき、昼食つき（？）の説明会だったのだ。

さて、もう1つは池袋のサンシャインシティで行われた「CEPS JAPAN'88 企業内印刷・自動編集システム展」(4月13日(水)〜15日(金))。こちらは、今回は間に合わないのでくわしい話はできない。ただパンフレットによると、DTPももちろんふくまれるけど、もっと大がかりなシステムも出るようだ。

そのほかにも、大日本印刷の「電子編集ワークステーション」を見せてもらうなど、このところやたらDTPづいている。やはり、連載の第1回でいったように、今年は日本のDTP元年、DTPの夜明けといったところなんだろう。流行のことばでいうと、今年のトレンドはDTP、なのである（かな？）。

P.S.ポストスクリプト

さて、前回はレーザープリンターなどのページプリンターのハードの話だったけど、今回はその続きで、プリンターに関連する話、すなわち、プリンターをコントロールする方法と、文字の書体（フォント）についてである。

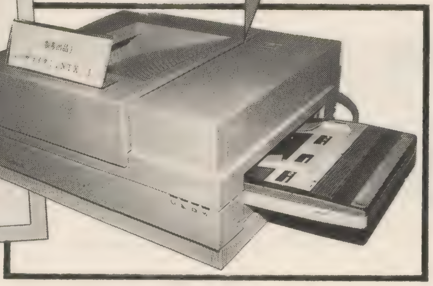
まずは、プリンターコントロールの問題。前回もいったように、レーザープリンターなどは、1ページまとめて印字するため、1ページ分のデータを全部ドットに展開してから印字する。だから、ページプリンターというのだけど、そのぶん高品質な印字が可能なのである。で、このドット情報なんだけど、いちいちパソコン側で変換してプリンターにデータとして送るとなると、けっこう大変なさわぎである。パソコンの負担はかなりなものになって、時間やメモリーもそれだけ使うことになる。ある程度、プリンター側にも、その作業をさせたほうがいい。それだけ高級なプリンターなのだからね。

ということで、そのためのプリンターをコントロールする手段が、「ページ記述言語」というもの。文字やグラフィックのデータや、その位置情報をプリンターに伝えるための言語である。レーザープリンターに印字させようと思ったら、その言語の仕様に従ってデータをプリンターに送ればいいわけである。

現在、アメリカでほぼ標準となっている「ページ記述言語」は、アドビ社の開発した「ポストスクリプト（Post Script)」。DTPに対応する多くのプリンターに使われている。標準ということは、DTPソフトでは、「ポストスクリプ

ータジャパン
ブリッシング

「ポストスクリプト」の生みの親、アドビ社のジョン・ワーノック博士



漢字ポストスクリプト対応のレーザーライターII

ト」に対応さえしていれば、プリンターの種類、対応を気にすることはないわけで、それだけソフト開発の手間が省けるわけである。しかも、この「ポストスクリプト」は、レーザープリンターだけでなく、それよりも解像度の低いドットプリンターなどにも対応させることができる、という特徴もある。品質は別としても、プリンターを選ばないのだ。そのほか、ディスプレイにも対応させる研究も進められていて、そうなると、あらゆる出力装置に、同じように使えるようになるわけだ。これを、ムズカシクいうと、デバイス・インディペンデント（装置に依存しない）ということになる。

あと、「ポストスクリプト」による文字の書体（フォント）は、基本的には、今までのプリンターのようにドット（点）の集まりで構成されるのではなく、ライン（線）で作られている。ここで、問題は書体（フォント）のほうにいくのだけど、それだと、拡大や縮小、回転が簡単にできて、しかも形がくずれない。ベクトル（高校生以上の人なら知ってると思うけど）で表された図形が、拡大・縮小・回転が数学的に自由にできるのと同じことなんだね。また、フォントのデータも1種類の大きさのものを用意すればいいわけだから、そのぶん多くのちがった書体をプリンターにもたせられることになる。

ただし、この「ポストスクリプト」を採用すると、プリンターのほうにも、それなりの情報処理の能力が必要。アップルのレーザープリンター「レーザーライター」では、とくに高速印字のため、CPUに68000、1Mバイトの ROMと2MバイトのRAM（レーザーライターIINT、12Mバイトまで拡張可）をもっているなど、パソコンも顔負け、という大がかりなシステムなのだ。

最後に、カンジンの日本語への対応について。要するに問題は、

①漢字コードへの対応。英数字は8ビットだけど、漢字は16ビット。

②日本語の縦書きへの対応。

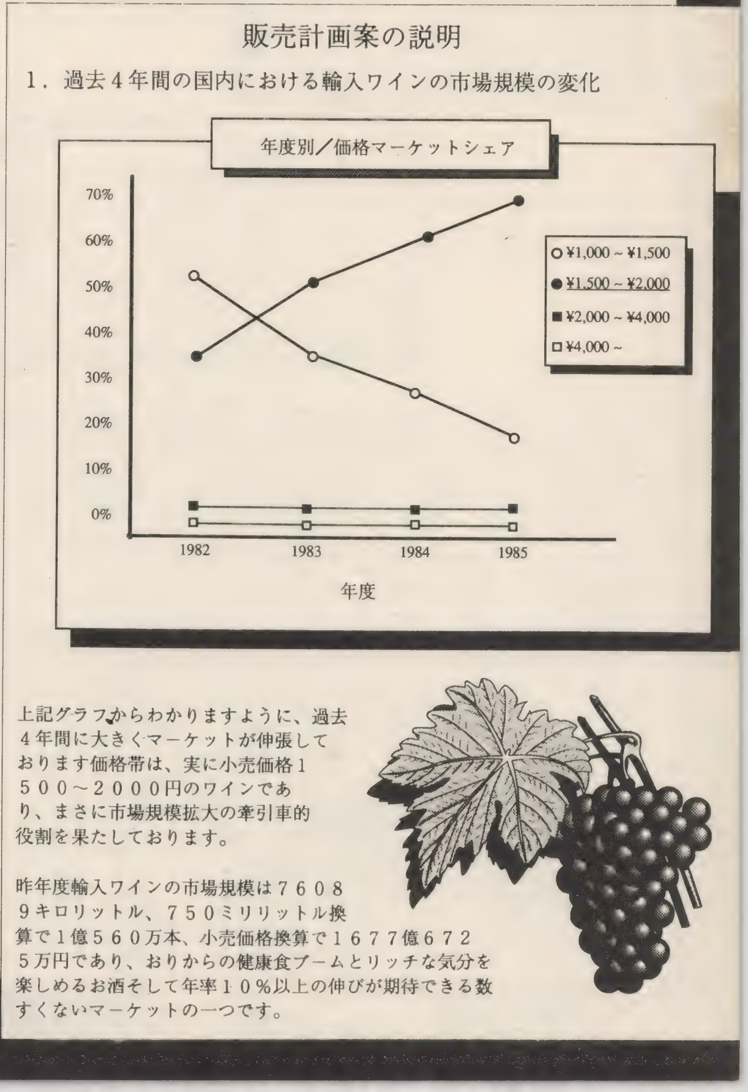
③書体（フォント）。なにしろ漢字は文字数が多い。

の3つ。このうち、①と②はそれほどむずかしい問題ではないのだが、③はちょっとヤッカイだ。欧文仕様のレーザーライターだと、30種類のフォントが使えるけど、日本語でそういったことをするとなると、なにしろ文字数が多いから、フォントのデザインを作るのだけでも大変。それをデータとして記憶させるのにも、膨大な容量のメモリーとかハードディスクなどが必要となってきて、これもなかなか大変なシステムになってくる。

で、現時点ではどうかというと、冒頭のアップルコンピューターのDTP説明会では、「漢字ポストスクリプト」と、漢字対応の「レーザーライターII NTX-J」のプロトタイプの発表があった。それには、書体メーカーであるモリサワのゴシック体とリュウミン（明朝体の一種）の2つが搭載されている。やはり、フォントの種類が日本語DTPの今後のカギとなりそうだ。

P.S.ところで、ポストスクリプトということばは、英語でいう「P.S.」、つまり追伸のことなんだ。なかなかシャレたネーミングなのである。

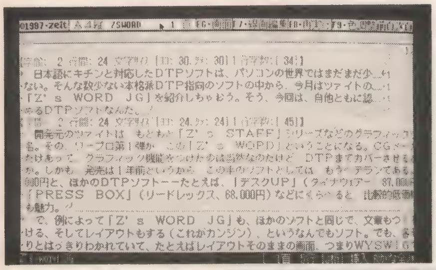
同じく、レーザーライターII NTX-J（プロトタイプ）で出力したサンプル。ソフトはQuark社の「Xpress」を使用。



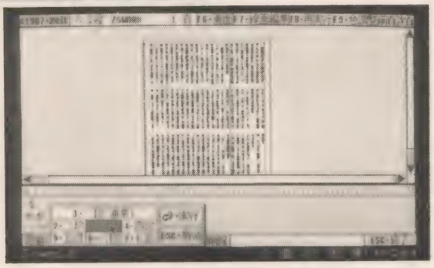
ツァイト
Z'sWORD JG

PC-9800シリーズ　58,000円

パーソナルな環境で本格的DTPを実現する「Z'sWORD JG」。簡単で高機能なソフト。



文章編集モード。文章の上に見えているルーラーで、文字の大きさ、行間などを決める。



文章モードでレイアウト画面を出してみる。段組みの指定、確認をするのには便利。

こんな雑誌もある!?
＝Logout

なんというのか、アイドル・マガジンである。知る人ぞ知る「よいこの歌謡曲」みたいな雑誌だけど、うーん。で、これが『Z's WORD JG』で作成してあるというもの。そう DTPマガジンなのだ。

ウワサの「ログアウト」。DTPしてる雑誌。

本格的なのだ

日本語にキチンと対応したDTPソフトは、パソコンの世界ではまだまだ少ない。そんな数少ない本格派DTP志向のソフトのなかから、今月はツァイトの「Z's WORD JG」を紹介しちゃおう。そう、今回は、自他ともに認めるDTPソフトなんだ。

開発元のツァイトは、もともと「Z's STAFF」シリーズなどのグラフィックツールで有名。その、ワープロの第1弾が、この「Z's WORD JG」ということになる。CGメーカーというだけあって、グラフィック機能をつけたのは当然なのだけど、DTPまでカバーさせるとは、さすが。しかも、発売は1年前というから、この手のソフトとしては、もうベテランである。値段も5万8000円と、ほかのDTPソフト——たとえば、「デスクUP」(ダイナウェアー、8万7000円)とか「PRESS BOX」(リードレックス、6万8000円)などに比べると、比較的低価格というのも魅力。

で、例によって「Z's WORD JG」も、ほかのソフトと同じで、文章も作る、絵もかける、そしてレイアウトもする(これがカンジン)、というなんでもソフト。でも、各モードはわりとはっきり分かれていて、たとえばレイアウトそのままの画面、つまりWYSWYGで文章を入れたり、グラフィックを作る、といったことは苦手。レイアウトと、文章入力などの画面がはっきり分かれているからだ。もちろん、レイアウト画面を見ながらでも、文章は入力できるけど、その場合は文章の入力できるラインが狭くなってしまい、修正以外では、あまり実用的ではない。したがって、

① 文章モードで、文章を入力
② 線画・イメージ編集モードで、絵をかく
③ レイアウト画面で、その2つをまとめる

といった流れにそって、操作することになる。もちろん、レイアウト画面は、DTPの原則にのっとって、WYSWIG、つまり見たままの編集が可能だ。

「Z's WORD JG」の特徴は、なんといっても、段組みが簡単に、そして多彩にできること。なにしろ、2段から最高7段までの段組みができるのだ。操作は、ワンタッチ。段組み数の変更だって手軽にできる。しかも、横書きだけでなく縦書きの指定もできて、それがレイアウト画面上で確認できるわけだ。縦書きが、印刷の段階だけでなく画面上でも見られるのは、やはり便利だけど、これもホントは、DTPにはなくてはならない機能なんだけどね。

さすがに、縦書きと横書きの混在はムリだけど、グラフィックで文字を入れる機能を使えば、本文は横書き、見出しは縦書き、といった程度のこともできる。うまく使えば、かなりの表現が可能だ。

全体的に、表現力はなかなかのもので、かなり凝った文書を作ることができる。そこは、グラフィックツールの専門メーカーだけあって、グラフィック機能によるものが大きいけど、文字の表現力だってけっこう豊富だ。文字サイズは、12ドットから96ドットまで6ドットごとに変えられる。縦と横が独立して変えられるのも強み。文字飾りも、

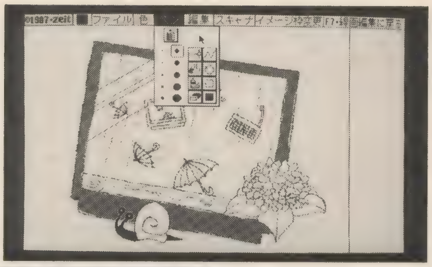
斜体、太字、回転、網掛け、影文字など、ひととおりのものがそろっている。それぞれにカラーをつけることだってできてしまうのだ。

ワープロ、グラフィックツールとしての基本的機能は、もちろんそれぞれの専門ソフトに比べれば多少落ちるところもあるけれど、それでもレベルはけっこう高い。バランス的には、これでも十分という感じ。

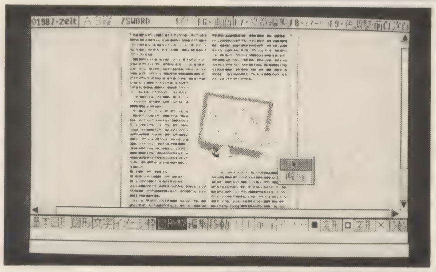
ただ、さっきもいったように、モードが分かれているので、レイアウトの前段階でできあがりをイメージしにくい、というキライはある。とくに、グラフィックのイメージ編集モードでは、レイアウト画面をまったく参照できないので、はたしてどれくらいの大きさの絵をかいているのか、ちょっとピンとこない。もっとも、あらかじめレイアウト上でサイズを決めてから絵をかく機能もついている。要は慣れの問題かもしれない。

あと、先月の「IP」と同じく、MS-DOSをベースにしているので、ほかのワープロから文書データを持ってくることができるし、同じツァイトの「Z'ˢ STAFF KID」のグラフィックデータをとりこむことだって可能だ。したがって、レイアウター・ソフトに徹することもできるのである。

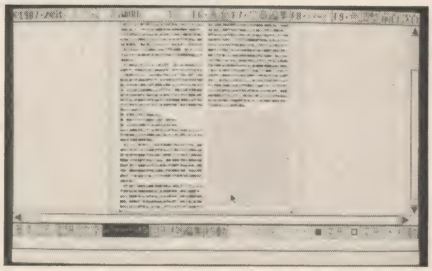
というわけで、なかなか本格的なDTPソフト。「遊べる・楽しい」ソフトでもあるし、そこそこできあがりも期待できる。ミニコミや同人誌などにも、十分使えるソフトなのである。



イメージ編集モード。「Z'ˢSTAFF」と同程度の機能がある。イメージスキャナーにも対応。



かいた絵は、レイアウト画面で位置の指定、絵のどの部分を使うかなどを決める。



先に絵をかくスペースを決めてから編集もできる。その場合は、イメージ枠を指定。

「ログアウト」モドキのアイドルページ。イメージスキャナーを活用

PANT 斎藤由貴

「いつでも微笑みを 泣き虫にさよなら 誰でも恋をして 大人になるのよ」という『少女時代』（原由子作詞・作曲）が、今もバックにながれていたりする。このフレーズは、けっこう好きだ。

さて、5番目のオリジナルアルバムである。「斎藤さん」という呼び方がなぜか似合う彼女の自作の詞が、今回は7つ。彼女の世界のひろがりは、とどまることを知らない。

同名のビデオもあって、この中の『少女時代』は、けっこうオカシイ。ラストの『3年目』は、せつなく、ドキリとさせられる。

（ポニーキャニオン 全10曲）

NANNO―Singles 南野陽子

この写真は、本文のアルバムとは関係ありません

というわけで、『PANT』を買った同じ日に思わず買ってしまったナンノのベストアルバム。デビュー曲の『恥ずかしすぎて』から『吐息でネット』までシングルA面11曲と、オリジナルの『微笑みカプセル』を含む全12曲。しかも、ピクチャーCD（限定なんだそうだ）というシロモノだし、おまけに写真集（24ぺえじ、おおからあ）までついてきたりする。いったいどうするんだぁと思いつつ、無批判にも『はいからさんが通る』などを聴いてしまう私なのであった。

（しかし、私はこんなことをしていていいんだろか？）

ついにきました、第3弾!　BY『Z's WORD JG』

いくぞDTP

またまた、という感じで、ほとんどワルノリ気分の実践ページだけど、ＤＴＰの実力を計るにはこの方法がいちばん手っとり早いんじゃないかな。

で、今月は『Ｚ'ˢ　ＷＯＲＤ　ＪＧ』だ。この『Ｚ'ˢ　ＷＯＲＤ　ＪＧ』（以下、めんどくさいので『ＪＧ』と省略）は、いちおう「ワープロ」ということなので、文章の入力は、先月の『ＩＰ』よりも（当然なんだけど）ラクだ。16ビットだから、スピードや変換能力などもまず問題ない。かな漢字変換には、ＶＪＥ－βというフロントプロセッサーを使っていて、これは『ＩＰ』のものと同じ（注．先月のＶＪＥ－Σというのはマチガイです。ゴメンナサイ）で、機能としては自動変換までもカバーするなかなか高機能のもの。好みもあるだろうけど、なかなか使いやすいシステム。したがって『ＪＧ』だけでも、きちんとした長い文章が、入力できる。もちろん、ＭＳ－ＤＯＳベースのほかのワープロの文書ファイルを、もってくることも可能。ここは、自分のスタイルやケースによって使いわけよう。

文字サイズが豊富なのも特長で、この本文は24ドットのサイズだけど、12ドットから48ドットまで６ドットずつ変えることができる。もちろん、あとから変更することも可能だ。縦と横の比率も変えられる。また、倍角の機能をつかえば、たとえば文章の途中で

わつという

ようなこともできるし（96ドットまでＯＫ）、こんなことだってできるのだ。　そのほか、文字飾りだって、前ページでいったとおり、いろいろと[illegible]。

WYSWYGだぜ

グラフィックのモードは２つある。まずはイメージ編集モード。同じツァイトの『Ｚ'ˢ　ＳＴＡＦＦ　ＫＩＤ』の縮小版といったグラフィック機能をもち、ちゃんとした絵をかくためのモードだ。このページのカットも、このモードで作成した。もちろんカラーで、イメージスキャナーにも対応している。そのほか『Ｚ'ˢ　ＳＴＡＦＦ　ＫＩＤ』のデータも利用できるのだ。ただし、前のページでいったように、レイアウトが見えないので、文章を含んだ全体のイメージがつかみにくい。

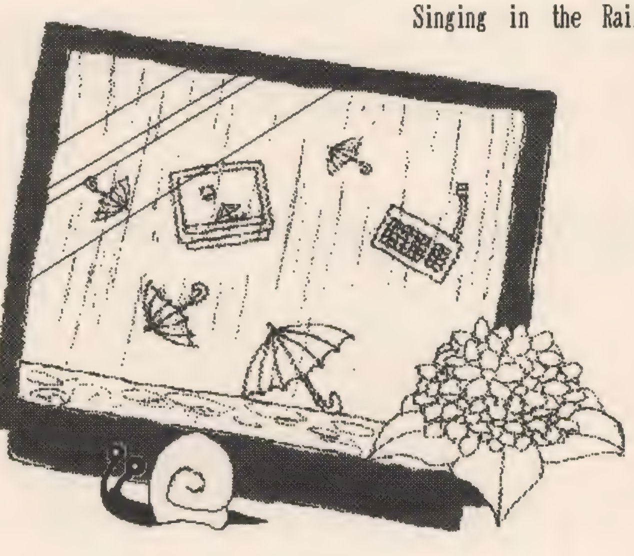
もう１つのモードは、線画編集モード。直線や四角形、円などの図形を組み合わせて、ちょっとした図をかくのに向いている。またレイアウト画面の上で編集するので、文章を飾ることもカンタンにできる。文字も入力可能。文章に、いろいろなアクセントをつけることができるわけだ。もちろん、これもカラー対応。もっともこのページだとそれがわからないけどね（残念！）。

さて、それが終わるとこんどはレイアウト。前のページでいったように、段組の種類が豊富で、しかもカンタンにできるのはヨイ。カットの位置も、同じように決まる。このあたりの操作が、いかにカンタンで楽しいかが、ＤＴＰソフトのキーポイントだ。ここが『ＪＧ』のＤＴＰたるところである。

ということで、できたのがこのページ。今月はどうだったかな？

それじゃ、また次回。ではでは

Singing in the Rain



"お絵かき屋さん"のひとりごと

これまでいくつか"こんぴゅうた"でカットを描いてきたが、これが実にめんどくさい。担当Ｓ氏（仮名）は、「んじゃ、ここに一発カットをたのむわァ」てな感じで、軽くのたまってくれるが、はじめてみればその言葉の数千倍は時間がかかるのだ。しかも、注文が多い！　やっと終わったと思うと、「ここところに〇〇〇をいれてみようよ」というぐあいに、１万メートルを走ったあとに、もう１万メートル走ってこい、というようなことを涼しげな顔でいう。そんな地獄のカット描きも、最近"いめえじすきあなあ"とかいう南蛮渡来の品物によって、だいぶ簡略化されてきたのだ（それでも、拡大機能などを使って修正しなければならないのだが……）。あとは、担当Ｓ氏（仮名）がディスクをなくさないように祈るだけだ（彼には、前科がある！）

まあ、いろいろ書いたが、ほんとは担当Ｓ氏（しつこいようだが、仮名）はビールの好きなよい人であることをつけくわえておこう。合掌

©上條淳士／小学館、髙橋留美子／小学館，キティ，フジテレビ、永野　護／角川書店，久保書店，A・I・C、宮崎駿／徳間書店

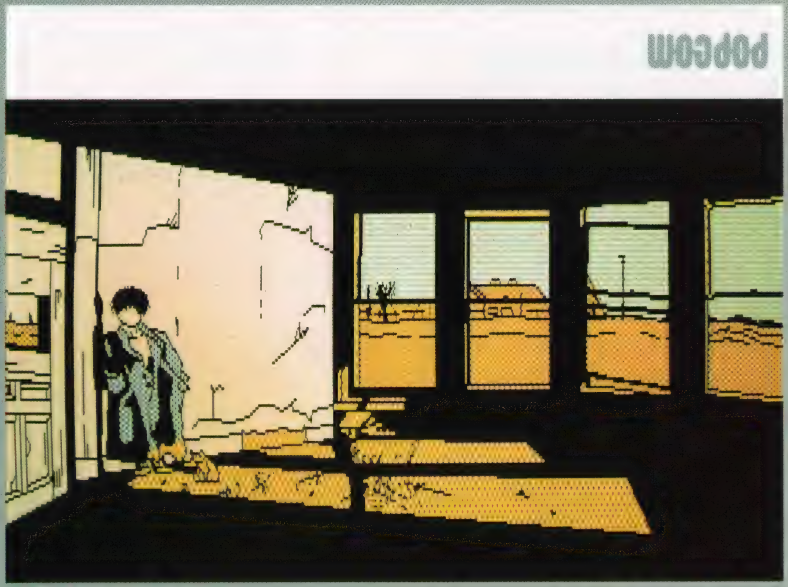
ポプコムC.G.ギャラリー
1988 JUNE

あなたの作品を、このページで発表します。

CASSETTE LABELS

作品はフロッピーまたはカセットテープでお送りください。完全なオリジナル作品でない場合は、原著作者の許可をいただけなければ掲載はできませんので、必ず参考にした資料名、原著作者名、発行元などを明記したものを同封してください。出典の不明なものは掲載できない場合もあります。

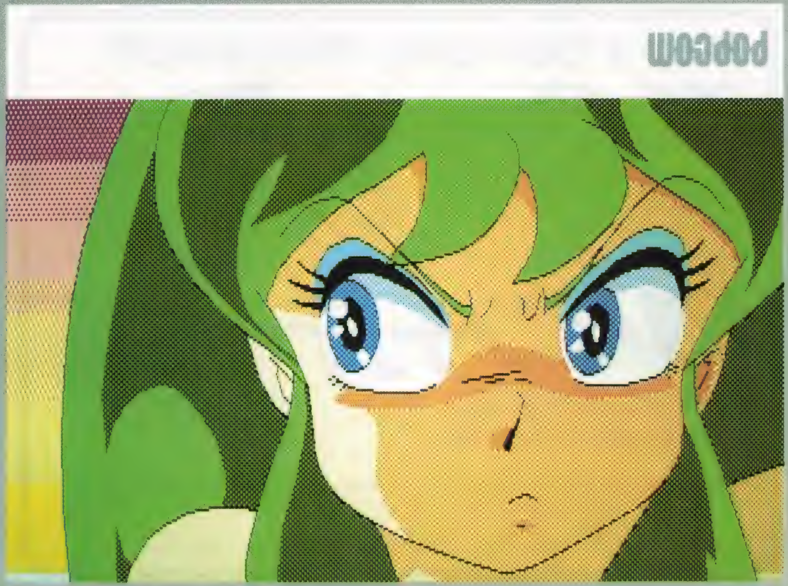
〈送り先〉〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社　POPCOM編集部CG係



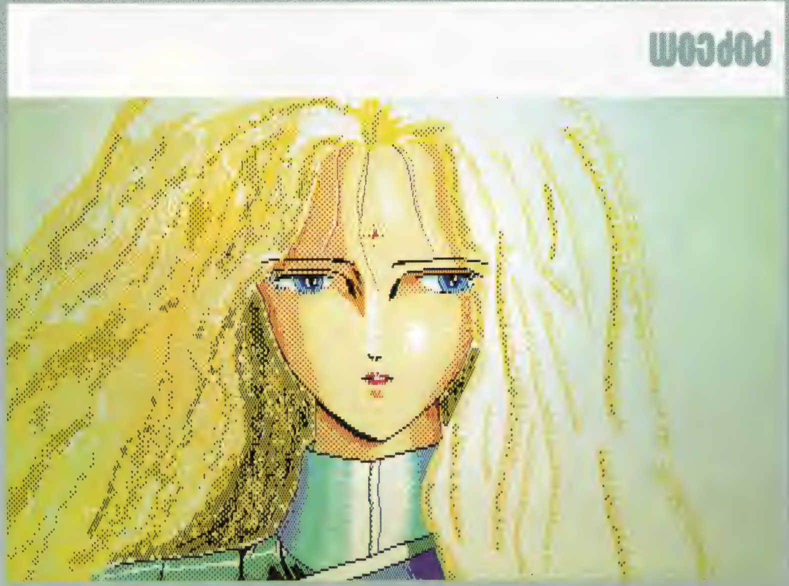
鉄拳ジョージ　ダ・ビンチ

ラム　森下智裕　ダ・ビンチ

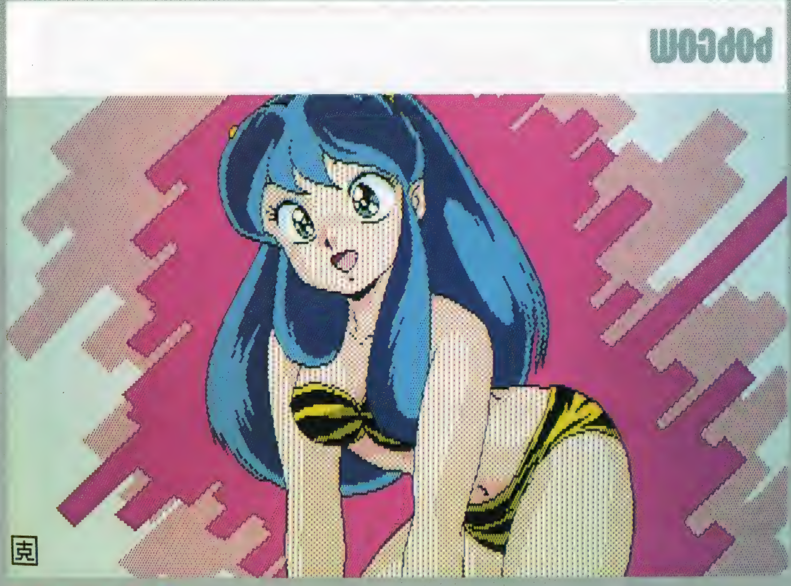
鳥居孝之　PC-9801VX



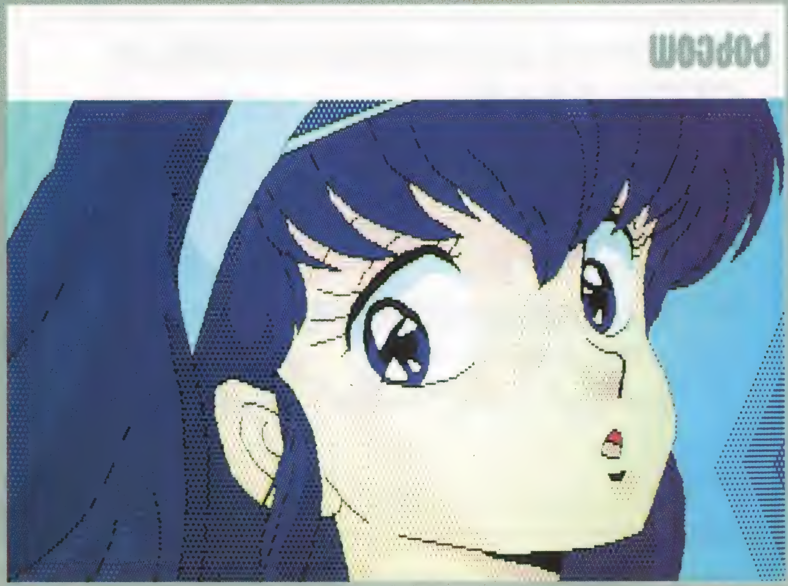
ラム　青木裕武　ダ・ビンチ



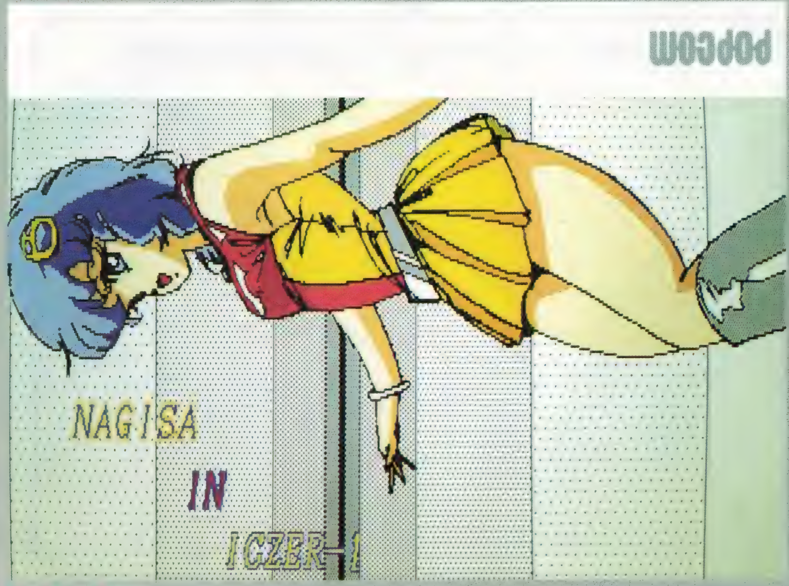
深澤哲也　ダ・ビンチ



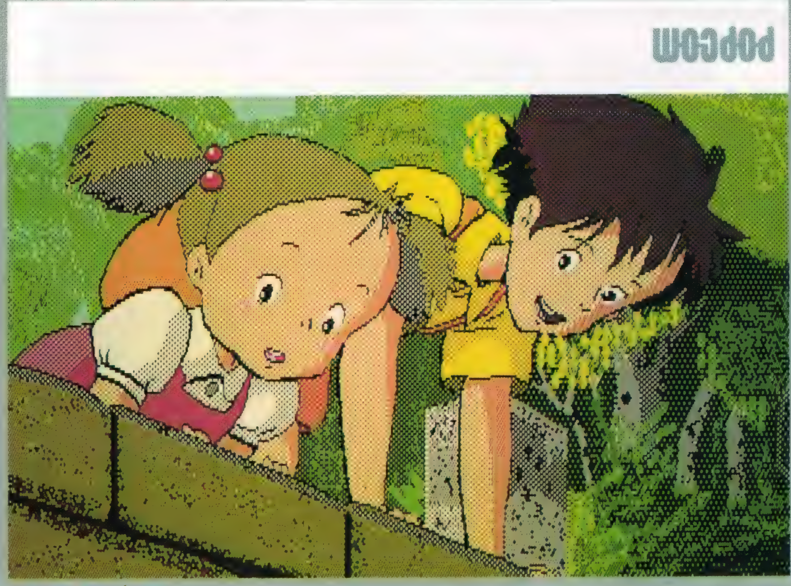
Bishop克　ダ・ビンチ



小寺　敦　ダ・ビンチ



NAGISA　岸田勇輝　PC-88(V2モード)



となりのトトロ　野沢博昭　ダ・ビンチ

CGの巨匠をめざすキミに最短コースを教えよう。

スタート

①これぞ本格派。CGのプロテク機能ずらり。

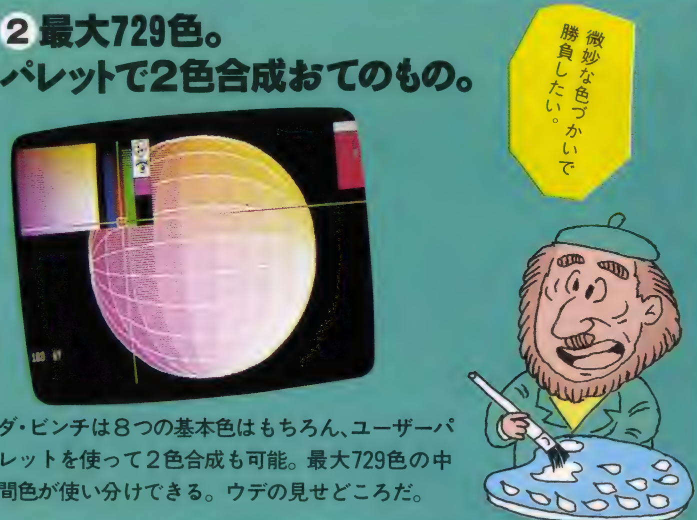
©小学館 ©新企画社・HAL研究所
©高橋留美子・キティ・フジテレビ

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチ

PC-88シリーズ(5インチディスク)	6,800円
X1シリーズ(5インチディスク)	6,800円
FM-7/77AVシリーズ(3.5,5インチディスク)	6,800円
PC-9801(MS-DOS)(5インチ2HDディスク)	9,800円

②最大729色。パレットで2色合成おてのもの。



ダ・ビンチは8つの基本色はもちろん、ユーザーパレットを使って2色合成も可能。最大729色の中間色が使い分けできる。ウデの見せどころだ。

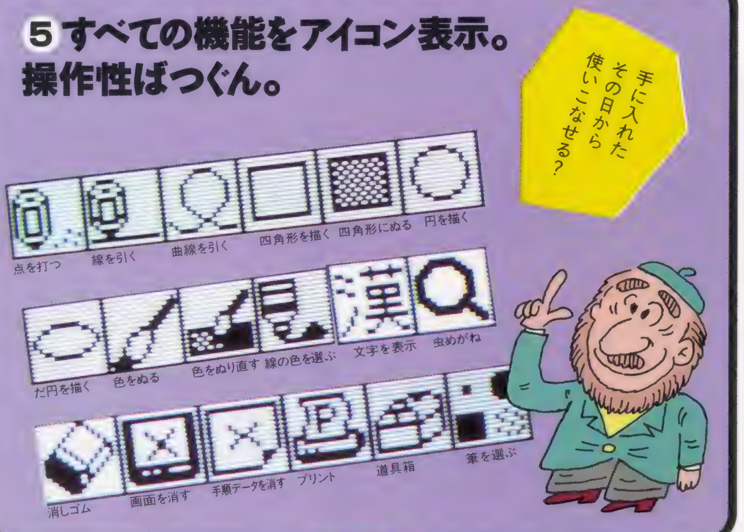
③9種類のペン先。エアブラシ機能がうれしい。

ダ・ビンチで使えるペン先は極細から極太まで9種類。さらに微妙な濃淡をぬりわける4種類のエアブラシ機能がついて、だんぜん本格的。

④4つのコピー機能で傑作量産。

普通コピーに、左右反転コピー、上下反転コピーそして上下左右反転のウルトラコピー。4つの機能で、傑作ぞくぞく。

⑤すべての機能をアイコン表示。操作性ばつぐん。



⑥トラックボール、マウスなど対応機種豊富。

ダ・ビンチで使える入力装置

入力装置名	PC88シリーズ※1	X1シリーズ※2	FM-7/77シリーズ※3
〈トラックボール〉			
CAT-8800(HAL研)	○	×	×
CAT-X1(HAL研)	×	○	×
CAT-FM(HAL研・未発表)	×	×	○
〈タブレット〉			
PC-8875(NEC)	○	×	×
〈デジタイザー〉			
MYPAD-A3(関東電子)	○	○	○
WT-3000(ワコム)	○	×	×
GT-4000(OSCON)	○	×	×
DST-4A30(ぺんてる)	○	×	×
〈イメージスキャナー〉			
IN-501(NEC)	○	○※4	○※4
IN-502(NEC)	○	○	○
〈マウス〉			
アスキーマウス	○	×	×
NEOS I/Oマウス	○	×	×
FM用マウス	×	×	○

(注) ○は利用可能な入力装置, ×は利用できない入力装置
※1 SR/FRはV1モード, MRも可
※2 X1-turboはturbo機能には対応していませんが動きます。
※3 FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。
※4 IN-501の2階調モードのみサポートしています。

●ダ・ビンチの入出力装置のサポートは、予告なく変更する場合がありますので、ご購入の際は、パッケージの表示をお確かめの上、お買い求めください。

ダ・ビンチで使えるプリンター

PC-88シリーズ	X1-シリーズ	FM-7/77シリーズ
〈NEC〉 PC-PR201/201CL/201T PC-8023C/8024 PC-8821/8822 PC-PR101/101T PC-PR406 〈エプソン〉 JP-80 MP-80Type Ⅳ 〈シャープ〉 IO-700/720	〈シャープ〉 IO-700/720 CZ-8PK/8PK2 8PD2/8PN1 CZ-8PC1 〈NEC〉 PC-PR201CL 〈エプソン〉 JP-80	〈富士通〉 FM-PR201 MB-27409 MB-27410 〈NEC〉 PC-PR201CL 〈エプソン〉 JP-80 〈シャープ〉 IO-700/720

⑦お求めは、全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

ゴール

ダ・ビンチは下記の卸元・取次で扱っています。

㈱コーサカ 〒543 大阪市天王寺区味原町12-5 TEL 06-763-5801
㈱フタバ図書 〒730 広島市南区金屋町7-12 TEL 082-264-1524
誠光堂書籍㈱ 〒101 千代田区神田錦町3-16 TEL 03-292-8275
東京出版販売㈱ 〒162 新宿区東五軒町6-24教科書教材部教材課 TEL03-269-6111
日本出版販売㈱ 〒102 千代田区飯田橋3-11-7 教科書教材事業部教材事業課 TEL 03-234-2371
㈱オーエーアプリケーションズ 〒460 名古屋市中区栄3-32-22青木ビル6F TEL052-251-4881

通信販売OK。

通信販売をご利用の方は、希望商品名、機種名、定価を明記の上、現金書留で下記あてお送りください。送料は無料です。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル 新企画社 ダ・ビンチ係

ダ・ビンチで描いたダ・ビンチのための名作CGデータ集。

●PC-88シリーズ用データ集
●X1, FM-7/77, PC-9801 (MS-DOS) 版でも読み取り表示ができます。
●お求めは通信販売か ソフト自動販売機「武尊」で!

「ダ・ビンチ」データ集

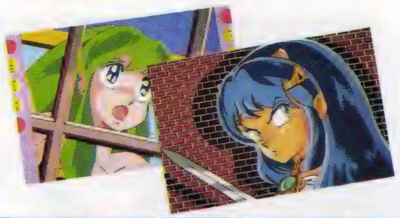
うる星やつらシリーズ①②③
めぞん一刻シリーズ①②③

●PC-8800シリーズ〈5インチ2D版〉 2,500円
●FM-7/77シリーズ〈3.5インチ2D版〉 3,000円
(いずれも送料を含む。)

通信販売申込方法 申込書は本誌のオリジナルプログラム申込書を利用してください。または、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号と②商品名、数量、合計金額と、③使用する機種名、フロッピーディスクのサイズを明記し、代金を現金書留または郵便為替でお送りください。

申込先 〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ダ・ビンチデータ集」通販係

「うる星やつら」はじめ名作CGを厳選したCGプログラム集。



●PC-8801mkⅡSR/FR/FH/MR/MH完全対応。アナログRGB対応プログラム付
●お求めは通信販売か、ソフト自動販売機「武尊(タケル)」で。

ポプコム

ディスクCGコレクション1

PC-8801mkⅡSR/FR/FH/MR/MH(5インチ2D版)対応
定価2,000円(送料含む)

通信販売申込方法 オリジナルプログラムの申込書を利用するか、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号②品名・数量・合計金額を明記し、下記申込先まで代金を現金書留または郵便為替で送ってください。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ポプコムディスクCG」通販係

★98ユーザーに朗報! ダ・ビンチPC-9801版(MS-DOS)5インチ2HD、好評発売中!

●書店にご注文の場合はこの申込書をお使いください。

スーパーグラフィックツール ダ・ビンチ 申込書

〈ご希望の機種、ディスクの種類に○印をつけてください。〉
1. PC-88シリーズ(5インチディスク)
2. X1シリーズ(5インチディスク)
3. FM-7/(5インチディスク)
4. FM-7/77/AV*(3.5インチディスク)
5. PC-9801(5インチ2HDディスク)

■氏名
■ご住所
■TEL
■販売店名

●販売店様へ―この申込書に貴店名ご記入の上、卸元・取次へお送りください。

ドクトル強矢の

OH! 地球ミュージック!!

MOON | Believe Again

レベッカ FM-NEW7/77 | 浅香 唯 PC-8801mkIISRシリーズ

今回は5月の連休もあって、締め切りが1週間も早かった。遊びに出かけたツケがまわってきたのだ。いやはやまいったまいった……。

さて、4月号「RESISTANCE」の部分で、「PC-8801mkIISRやFM77AVでも鳴らすことができる」と書いたところ、読者から変更方法の問い合わせが殺到した。そこで、PC-8801mkIISRのユーザーは、

```
205 NEW CMD
270 CMD PLAY ,,,MC$(1),MC$(2),MC$(3)
```

と変更してほしい。FM77AVでは、上記変更の205行と270行の「CMD」を削除することで鳴らすことができる。

また、3月号の「はいからさんが通る」では、205行を1105行に、270行を1170行に対応させればOKだ。

MOON
レベッカ

まず1曲目は、北海道のペンネーム温泉クン(16)からの投稿で、レベッカの「MOON」を紹介しよう。

曲としては、全体にまとまっていて大変よい仕上がりになっている。また、ベースにエンベロープをかけ、レベッカらしいはじけるサウンドになっているね。ただ、リストを見てみるとわかるが、このプログラムではMSXやPC-6001mkIIなどに移植ができないのだ。そこでこれから投稿する場合は、次の点に注意してプログラムを組んでもらいたい。

まず、MSXなどでREM文に「'」は使えないのだ。そこでREM文を入れるときは「REM」のコマンドにしてほしい。次に、MMLのデータは1行をなるべく短くしたほうがいい。これは移植の問題だけでなく、「音ズレ」や「音切れ」といった原因になりかねないからだ。1パートのデータは、だいたい40文字ぐらいがいいだろう。

これからも、以上の点に気を配ってドンドンとキミの力作を投稿してほしい。PSGユーザーよ、ガンバレッ!!

MOONプログラムリスト

```
100 '************************************
110 '**                                **
120 '** ｱﾙﾊﾞﾑ「 Poison 」 by  REBECCA  **
130 '**                                **
140 '**  < MOON >   ｻｸｼ   : NOKKO      **
150 '**             ｻｯｷｮｸ : A.Dobashi  **
160 '**             ﾍﾝｷｮｸ : REBECCA    **
170 '**                                **
180 '**  MUSIC PROGRAM  by  オンセン    **
190 '**                                **
200 '************************************
210 '
220 '########## MAIN PROGRAM ##########
230 '
240 '----- MUSIC DATA READ -----
250 DIM MI$(8),MA$(10),MB$(7),MC$(11),MD$(10),ME$(9),MF$(8)
260 RESTORE 810
270 FOR MU=0TO  8:READ MI$(MU):NEXT
280 FOR MU=0TO 10:READ MA$(MU):NEXT
290 FOR MU=0TO  7:READ MB$(MU):NEXT
300 FOR MU=0TO 11:READ MC$(MU):NEXT
310 FOR MU=0TO 10:READ MD$(MU):NEXT
320 FOR MU=0TO  9:READ ME$(MU):NEXT
330 FOR MU=0TO  8:READ MF$(MU):NEXT
340 '
350 '----- MUSIC PLAY -----
360 '
370 FOR K=0 TO 1:FOR M=0 TO 6 STEP 3:PLAY MI$(M),MI$(M+1),MI$(M+2):NEXT M,K
380 PLAY MA$(0),MA$(1),MA$(2)
390 PLAY MA$(4)+MA$(3),MA$(8),MA$(9)
400 PLAY MA$(5),MA$(8),MA$(10)
410 PLAY MB$(0),MB$(1),MB$(2)
420 PLAY MB$(4)+MB$(3),MA$(8),MA$(9)
430 PLAY MB$(5),MA$(8),MA$(10)
440 PLAY MC$(0),MC$(1),MC$(2)
450 PLAY MC$(3),MC$(8),MC$(9)
460 PLAY MC$(4),MC$(10),MC$(11)
470 PLAY MD$(0),MD$(1),MD$(2)
480 PLAY MD$(3),MD$(4),MD$(5)
490 PLAY MD$(6)+MD$(9),MD$(7),MD$(8)
500 FOR P=0 TO 6 STEP 3:PLAY MI$(P),MI$(P+1),MI$(P+2):NEXT
510 PLAY MA$(0),MA$(1),MA$(2)
520 PLAY MA$(6)+MA$(3),MA$(8),MA$(9)
530 PLAY MA$(7),MA$(8),MA$(10)
540 PLAY MB$(0),MA$(1),MA$(2)
550 PLAY MB$(6)+MB$(3),MA$(8),MA$(9)
560 PLAY MB$(7),MA$(8),MA$(10)
570 PLAY MC$(0),MC$(1),MC$(2)
580 PLAY MC$(5),MC$(8),MC$(9)
590 PLAY MC$(7),MC$(10),MC$(11)
600 PLAY MD$(0),MD$(1),MD$(2)
610 PLAY MD$(3),MD$(4),MD$(5)
620 PLAY MD$(6)+MD$(10),MD$(7),MD$(8)
630 PLAY ME$(0),ME$(1),ME$(2)
640 PLAY ME$(3),ME$(7),ME$(8)
650 PLAY ME$(4),ME$(7),ME$(9)
660 PLAY ME$(5),ME$(7),ME$(8)
670 PLAY ME$(6),ME$(7),ME$(9)
680 PLAY MC$(0),MC$(1),MC$(2)
690 PLAY MC$(6),MC$(8),MC$(9)
700 PLAY MC$(7),MC$(10),MC$(11)
710 FOR K=1 TO 3
720 PLAY MD$(0),MD$(1),MD$(2)
730 PLAY MD$(3),MD$(4),MD$(5)
740 PLAY MD$(6)+MD$(9),MD$(7),MD$(8)
750 NEXT K
760 FOR M=0 TO 6 STEP 3:PLAY MF$(M),MF$(M+1),MF$(M+2):NEXT
770 PLAY "L1O4AV11G+V10A4.A16A32.R64V9A2V8L4G+.V7A.V6G+","L1O4F+V11EV10F+4.F+16F
+32.R64V9F+2L4V8E.V7E.V6E","V15L8O2D16.R32DR8DO1BO2DC+O1BV14O2E16.R32ER8EAG+F+EV
13F+16.R32F+R8F+V12D16.R32DR8DV11E16.R32ER8V10E16.R32EAV9G+E"
780 PLAY "L1V5O4AV4G+V3F+2V2F+2V1F+1","L1O4V5F+V4EV3C+2V2C+2V1C+1","L8V8O2B16.R3
2BO3F+O2BO3DO2BABV7E16.R32EBEAG+F+G+V6F+16.R32F+O3C+O2F+BF+AF+16.R32V5F+16.R32V4
F+O3V3C+O2V2F+V1BF+AF+"
790 END
800 '
810 '===== MUSIC DATA =====
820 '
830 '***** ｲﾝﾄﾛ *****
840 '
850 DATA "T130V11","T130V11","T130S3M3000"
860 DATA "L1O4AAG+G+","L1O4F+F+EE","L8O2F+F+O3C+O2F+BF+ABF+F+O3C+O2F+BF+ABF+F+O3
C+O2F+BF+ABF+F+O3C+O2F+BF+AB"
870 DATA "O4AAG+G+","O4F+F+DD","O2BBO3F+O2BO3DO2BABBBO3F+O2BO3DO2BABO2EEBEAF+EF+
 EEBEAEG+E"
880 '
```

```
890 '***** A *****
900 '
910 DATA "T130V13","T130V10","T130S3M3000"
920 '----- ﾒﾛﾃﾞｨ -----
930 DATA "L16EE32.R64E8D4C+8R8O3B8O4C+2R8C+C+32.R64C+4.O3BB32.R64B4.O4A8G+8EE32.
R64EE32.R64E8.E32.R64E8F+8E8"
940 '----- ﾒﾛﾃﾞｨ ﾎｼﾞｮ -----
950 '··· 1 ﾊﾞﾝ ···
960 DATA "L16O4EE32.R64EE32.R64EE32.R64","L8O4DEF+DR8DEDR8O5C+R8C+16C+32.R64C+O4
BABBR8BR8BA4G+G+2.R4"
970 '··· 2 ﾊﾞﾝ ···
980 DATA "R4R8","L8O4DEF+DR8DEDR8O5C+.R16C+4O4B16B32.R64AB4.R8AB4AG+G+2.R4"
990 '----- ｾﾝﾘﾂ A·Bﾉ ﾁｭｳ ﾃｲｵﾝﾌﾞ -----
1000 DATA "L1O4AAG+G+","L8O2F+F+O3C+O2F+BF+ABF+F+O3C+O2F+BF+ABEEEEEEG+BEEBEAEG+E
"
1010 DATA "L8O2BBO3F+O2BO3DO2BABBBO3F+O2BO3DO2BABEEBEAAG+G+EEBEAEG+E"
1020 '
1030 '***** B *****
1040 '
1050 DATA "T130V13","T130V10","T130S3M3000"
1060 '----- ﾒﾛﾃﾞｨ -----
1070 DATA "L8O4D4C+O3BO4C+4.C+16C+32.R64C+16C+32.R64C+4.O3B16B32.R64B4.O4AG+E16E
32.R64E16E32.R64E.E32.R64EF+E"
1080 '----- ﾒﾛﾃﾞｨ ﾎｼﾞｮ -----
1090 '··· 1 ﾊﾞﾝ ···
1100 DATA "L8R4R8O4E.E32.R64E4","L8O4DEF+DR8DED16D32.R64DO5C+.C+32.R64C+16C+32.R
64C+O4BA16A32.R64AB4R8B16B32.R64BR8AG+G+2.R4"
1110 '··· 2 ﾊﾞﾝ ···
1120 DATA "R4R8O4E16E32.R64E16E32.R64E16E32.R64E16E32.R64","L8O4DEF+DR8DEDR8O5C+
16.C+32.R64C+16C+32.R64C+4O4BA16A32.R64AB16B32.R64BR8AB16B32.R64BAG+G+2.R4"
1130 '
1140 '***** C *****
1150 '
1160 DATA "T130V12","T130V11","T130S1M4000"
1170 '----- ﾒﾛﾃﾞｨ (1 ﾊﾞﾝ) -----
1180 DATA "L8R4R8O4F+16F+32.R64F+G+A16A32.R64AG+A4B4G+AF+R4R8F+16F+32.R64F+G+AG+
R8O5C+4O4B4O5C+O4BA"
1190 DATA "L8R4R8O4A16A32.R64AG+AB4A16A32.R64AF+O5C+16C+32.R64C+16C+32.R64C+16C+
32.R64C+16C+32.R64C+4.O4B16B32.R64B2B1"
1200 '----- ﾒﾛﾃﾞｨ (2 ﾊﾞﾝ ﾉ ｾﾞﾝﾊﾟﾝ) -----
1210 DATA "L8R4R8O4F+16F+32.R64F+G+A16A32.R64A.A32.R64A.A32.R64B4.G+F+R4R8F+16F+
32.R64F+G+AG+R4O5C+4O4BO5C+O4BA"
1220 '----- ﾒﾛﾃﾞｨ (3 ﾊﾞﾝ ﾉ ｾﾞﾝﾊﾟﾝ) -----
1230 DATA "L8R8O4F+.F+32.R64O4F+4G+A16A32.R64A.A32.R64A.A32.R64B4.G+F+R4R8F+16F+
32.R64F+G+AG+R4O5C+4O4BO5C+O4BA"
1240 '----- ﾒﾛﾃﾞｨ (2,3 ﾊﾞﾝ ﾉ ｺｳﾊﾝ) -----
1250 DATA "L8R4R8O4A16A32.R64AG+A16A32.R64ABA16A32.R64AF+O5C+16C+32.R64C+16C+32.
R64C+16C+32.R64C+16C+32.R64C+4.O4B16B32.R64B2B1"
1260 '----- ﾁｭｳ ﾃｲｵﾝﾌﾞ -----
1270 DATA "L1O4ABAB","L8O2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2
DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3D"
1280 DATA "L1O4AAG+G+","L8O1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BEEBEAE
G+ECCG+G+O3C+O2BAG+"
1290 '
1300 '***** D *****
1310 '
1320 DATA "T130V12","T130V12","T130S3M4000"
1330 DATA "L8O5C+.C+32.R64C+O4BA16A32.R64A4G+.G+32.R64G+4A4G+4.F+.F+32.R64F+16F+
32.R64F+O5C+O4BABR8B4O5C+4O4E4.","L8O4A.A32.R64AG+F+16F+32.R64F+4R8R1C+.C+32.R64
C+16C+32.R64C+AG+ABR1","L8O3DDR8DO2BO3DC+O2BEER8ER8ER8EF+F+4F+DF+EDEER8EEBG+E"
1340 DATA "L8R4R8O4A16A32.R64AG+AB4G+16G+32.R64G+A.A32.R64AG+E4F+16F+32.R64F+2."
,"V10L1O4AG+F+F+","L8O2BBR8BR8O3DC+O2BEER8ER8ER8EF+F+R8F+O1BBO2C+F+F+R8F+O1BBO2C
+"
1350 '----- ﾒﾛﾃﾞｨ ﾎｼﾞｮ -----
1360 '··· 1,3,4,5 ﾊﾞﾝ ···
1370 DATA "F+1"
1380 '··· 2 ﾊﾞﾝ ···
1390 DATA "R4C+2."
1400 '
1410 '***** E *****
1420 '
1430 DATA "T130V13","T130V10","T130S3M4000"
1440 '----- ﾒﾛﾃﾞｨ -----
1450 DATA "L1O3AO4F+R2L6EB12B24.R48B12B24.R48BO5C+D12D24.R48L8D4C+O4B"
1460 DATA "L2O5C+.F+4F+1E4.E16E32.R64EO4B1"
1470 DATA "L2O5C+.O4F+4C+.O3A4O4E.G+4E.R8F+16G+32.R64"
1480 DATA "L2O4G+4F+C+4.O3B8O4F+4L6F+EDL2EBO5E1"
1490 '----- ﾁｭｳ ﾃｲｵﾝﾌﾞ -----
1500 DATA "L1O4AAG+G+","L8O2F+F+O3C+O2F+BBABF+F+O3C+O2F+BBABF+F+O3C+O2F+BBABF+F+
O3C+O2F+BBAB"
1510 DATA "L8O2BBO3F+O2BO3EO2BABBBO3F+O2BO3EO2BABEEBEAEF+EEEBEAEF+E"
1520 '
1530 '***** F *****
1540 '
1550 DATA "T130V12","T130V12","T130S3M4000"
1560 DATA "L1O4AG+A4.A16A32.R64A2L4G+.A.G+","L1O4F+EF+4.F+16F+32.R64F+2L4E.E.E",
"L8O2DDR8DO1BO2DC+O1BO2EER8EAG+F+EF+F+R8F+DDR8DEER8EEAG+E"
1570 DATA "L1O4AG+F+F+","L1O4F+EC+C+","L8O2BBO3F+O2BO3DO2BABEEBEAG+F+G+F+F+O3C+O
2F+BF+AF+F+F+O3C+O2F+BF+AF+"
```

Believe Again
浅香　唯

続いての曲は、仙台市の津久家智光クンからの投稿で、浅香唯の「Believe Again」。津久家クンは、毎回美しいサウンドを送ってきてくれる。

さて、別のコメント用紙に「初めまして」と書かれていたが、じつは初めてじゃないんだ。なぜなら強矢は、2年以上も前から読者コーナーを担当していたからだ。知らなかったでしょ。

……とまぁこんな話はさておき、津久家クンのプログラムについて。いつものとおり、リズムやバックもしっかりと構成されていて、とても完成度が高い作品になっている。ただ、全体を通してメロディーに区切れがはっきりしていないようだ。もう少しメリハリをつけたほうがいいだろう。また、このところ曲のアレンジがマンネリになってきているので、別のアレンジを研究してみてほしい。

話は変わるが、津久家クンのプログラムはいつも200行（10行単位）以内にまとめられているので、採用されやすい。このコーナーは毎月5ページと決まっているので、あまり長いと掲載しきれないんだ。これから投稿してみようと思っている読者も、プログラムはなるべくコンパクトにまとめてほしい。よろしく!!

Believe Againプログラムリスト

PC-8801＋サウンドボードは、100行のNEW CMDとCMD UNLINKを削除する。

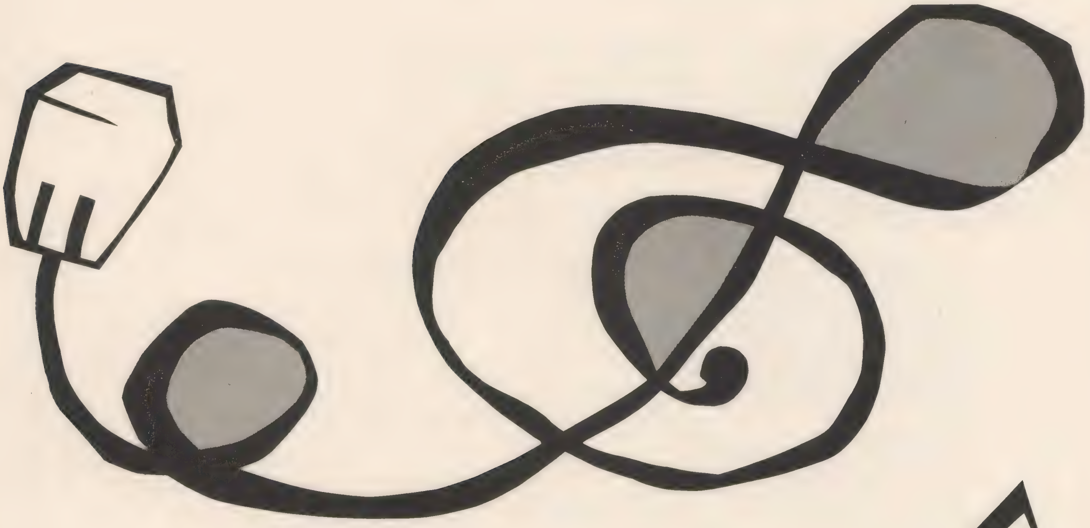
```
10 '          *・*・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・*・*
20 '         * *              ---  Believe  Again  ---              * *
30 '        * *                                                    * *
40 '       * *     ● SONG                  BY   YUI ASAKA         * *
50 '      * *     ● ARRANGE & ENCODE   BY   TOMOMITSU TSUGUI    * *
60 '     * *                                                    * *
70 '    * *  1988.3/27 for PC88SR  /  ALL RIGHTS RESERVED.   * *
80 '   *・*・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・*・*
90 '
100  NEW CMD : CMD UNLINK : NEW CMD : DEFINT A-Z : CONSOLE ,,0
110  DIM DR.VOI%(4,9),RTM1$(20),RTM2$(20)
120 '---------------------[ VOICE DATA (DRUM) ]----------------------
130  FOR X=0 TO 4 : FOR Y=0 TO 9 : READ DR.VOI%(X,Y) : NEXT : NEXT
140  DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
150  DATA    30,   23,    0,   15,    7,   15,    1,    2,    0,    0
160  DATA    30,   17,   17,   15,    2,    0,    0,    2,    0,    0
170  DATA    30,   23,    0,   15,    7,   15,    1,    2,    0,    0
180  DATA    30,   17,   17,   15,    2,    0,    0,    2,    0,    0
190 '---------------------[ VOICE INIT. ]---------------------------
200  CMD VOICE DR.VOI%
210  CMD VOICE LFO 4,1,1,1, 27,,3
220  CMD VOICE LFO 5,1,1,1,-27,,3
230 '--------------------[ DEF. MML ARRAY ]--------------------------
240  RTM1$( 1)="t=TEMPO;v13L16o2q8"
250  RTM1$( 2)="ee>br<rr"
260  RTM1$( 3)="errrerrrerrrerrrerrrerrrerrrerrr"
270  RTM1$( 4)="errrerrrerrrerrrerrrerrrerer>brbr<"
280  RTM1$( 5)="errrerrrerrrerrrerrrerrrerrrerrr"
290  RTM1$( 6)="errrerrrerrrerrrerrrerrrerrr>br<rr"
300  RTM1$( 7)="errrerrrerrrerrrerrrerrrerrrerrr"
310  RTM1$( 8)="errrerrrerrrerrrer>br<er>br<er>brbr<er"
320  RTM1$( 9)="errrerrr>br<rrerrrerrrerrr>br<rrerer"
330  RTM1$(10)="errr>br<rrerrr>br<rrerrr>br<rrerrr>br<rr"
340  RTM1$(11)="errr>br<rrerrr>br<rrerrr>br<rrer>brbrbr<"
350  RTM1$(12)="errr>br<rrerrr>br<rrer>brbr<er>br<er>brbr<"
360  RTM1$(13)="errr>br<rrerrr>br<rrerrr>br<rrerre>brbb<"
370  RTM1$(14)="errr>br<rrerrr>br<rrerrr>br<rrer>brbrbr<"
380  RTM1$(15)=">br<erer>br<erer>br<erer>brbr<ee>b<e>b<e>b<e>b<e"
390  RTM1$(16)="errr>br<rrerrr>br<rrerrr>br<rrer>brbr<er"
400  RTM1$(17)=">br<rrer>br<rrrr>br<rrer>brrrrbrrr<erer"
410  RTM1$(18)=">br<"
420 '
430  RP1$="q8v13cv12cv11cv10cv9cv8cv7cv6cv5cv4cv3cv2cv1crrr"
440  RP2$="v9q2crcrcrcr"
450  RP3$="v9q2cccccccc"
460  RP4$="v9q2crcrs0q8c8v9q2cr"
470  RTM2$( 1)="t=TEMPO;y7,216y6,13s0m2900L16o8"
480  RTM2$( 2)="s0q8rrc8rr"
490  RTM2$( 3)="r4"+RP1$+"r4r4r4"
500  RTM2$( 4)="r4"+RP1$+"r4s0c8c8c8c8"
510  RTM2$( 5)=RP2$+RP2$+RP2$+RP2$
520  RTM2$( 6)=RP2$+RP2$+RP2$+"crcrs0q8c8v9q2cr"
530  RTM2$( 7)=RP3$+RP3$+RP3$+RP3$
540  RTM2$( 8)=RP3$+RP3$+"ccs0q8c8v9q2ccs0q8c8v9q2ccs0q8c8c8v9q2cc"
550  RTM2$( 9)=RP2$+"s0q8c8v9q2crcrcr"+RP2$+"s0q8c8v9q2crcrcr"
560  RTM2$(10)=RP4$+"ccq8crs0c8v9q2cr"+RP4$+RP4$
570  RTM2$(11)=RP4$+RP4$+RP4$+"crs0q8c8c8c8"
580  RTM2$(12)=RP4$+RP4$+"crs0q8c8c8v9q2crs0q8c8v9q2crs0q8c8c8"
590  RTM2$(13)=RP4$+RP4$+RP4$+"crcrs0q8c8cc"
600  RTM2$(14)=RP4$+RP4$+RP4$+"crs0q8<bbggee>"
610  RTM2$(15)="s0q8c8v9q2crcrs0q8c8v9q2crcrs0q8c8v9q2crcrs0q8c8c8rrc8c8c8c8"
620  RTM2$(16)=RP4$+RP4$+RP4$+"crs0q8c8c8v9q2cc"
630  RTM2$(17)="s0q8c8rrrrc8rrrrc8rrrrc8rrrrc8rrv9q2crcr"
640  RTM2$(18)="s0q8m6000c1"
650 '=========================[ MAIN ]================================
660  TEMPO=132 : POKE &HE21A,206 : CMD STOPM
670  RESTORE  840 : GOSUB *MUSIC
680  RESTORE 1380 : GOSUB *MUSIC
690  RESTORE  900 : GOSUB *MUSIC
700  RESTORE 1430 : GOSUB *MUSIC
710  RESTORE 1210 : GOSUB *MUSIC
720  RESTORE 1580 : GOSUB *MUSIC
730  END
```

ハミングバード　7HB-37

```
740 '=================================================================
750 *MUSIC
760    READ RTMPTN,BASS$,MLD1$,MLD2$,MLD3$
770    IF RTMPTN=-1                                        THEN 810:'return
780    IF MLD3$="" THEN MLD3$=MLD2$
790    CMD PLAY  RTM1$(RTMPTN),BASS$,MLD1$,MLD2$,MLD3$,RTM2$(RTMPTN)
800  GOTO *MUSIC :'loop
810  RETURN
820 '=================================================================
830 '--------------------------[ MML DATA ]-------------------------------
840 '---+[ INIT. ]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
850  DATA 1,t=TEMPO;L8@24o3q8v13,t=TEMPO;L8@32o4v10q8
860  DATA   t=TEMPO;L8o5q4v12,t=TEMPO;L8o5q8v10
870 '---+[ INTRO ]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
880  DATA 2,,,,
890  DATA 3,d1d1,d2&de32f+4&f+16&f+32e2&ef+32g4&g16&g32,adead<a>deadeae<a>de,
900  DATA 3,d1d1,f+2&f+g32a4&a16&a32g4ab4>c+4&c+,adead<a>deadeadea<a>,
910  DATA 3,d1d1,d2&de32f+4&f+16f+32e2&ef+32g4&g16&g32,adead<a>deadeae<a>de,
920  DATA 4,d1d1,f+2&f+g32a4&a16&a32g4ab4>c+4&c+,adead<a>deadeadea<a>,
930 '---+[THEME-1]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
940  DATA 5,"@30y109,0o4d1c+1",d4v9d4v8d4v7d4v6d4v5d4v4d2
950  DATA  drro4v13q8eq7f+f+f+f+q8f+4eg4f+4f+,
960  DATA 5,<b1a1,d1d1,v12f+v11f+v10f+v13q7dq8dq7e4q8ef+4ed4<q7a4q8a,
970  DATA 5,g1&g1,d2@41v11c+4d<b1
980  DATA  aq7bq8b2v12bv11bv10bv9bv8bv7bv6b>v13eq7f+f+,
990  DATA 6,a1&a1,@32v4>d2@41v11c+4d<a4@21v12q5<dgdad>d<d
1000  DATA  q8f+4f+q7eq8e2v13ev12ev11ev10ev9ev8ev7ev6e,
1010 '
1020  DATA 7,">Y109,1ddddddddc+c+c+c+c+c+c+c+",@47v8q8d1&d1
1030  DATA  v5ev4ev3ev14eq7f+f+f+f+q8f+4eg4f+4f+,v5ev4ev3ev10gq7aaaaq8a4gb4a4a
1040  DATA 7,<bbbbbbbbaaaaaaaa,d1&d1
1050  DATA  v13f+v12f+v11f+v14q7dq8dq7e4q8ef+4ed4d<q7aq8a
1060  DATA  v9av8av7av10q7f+q8f+q7g4q8ga4gf+4f+q7dq8d
1070  DATA 7,ggggggggaaaaaaaa,@46b4>v11f+4&f+e4&eg1
1080  DATA  aq7bq8b2v13bv12bv11bv10bv9b>v13ef+edc+
1090  DATA  dq7dq8d2v9dv8dv7dv6dv5dv13ef+edc+
1100  DATA 8,>dddddddddddddddd,f+4&f+g2&ga2@25v12<e4f+4
1110  DATA  d1v12dv11dv10dv9dv8dv7dv6dv5d,
1120 '---+[THEME-2]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
1130  DATA 9,<ggggggggaaaaaagg,@29v13dgb>d2&dc+1
1140  DATA  v4dv3dv2dv13q7ddd4dc+4c+q8d4e4e,
1150  DATA 9,f+f+f+f+f+f+f+f+bbbbbbf+f+,<ea>c+e2&ed1
1160  DATA  v12ev11ev13q7e4q8ea4ag4gf+ef+4f+,
1170  DATA 10,eeeef+f+f+f+gggggggg,<g2a2b1
1180  DATA  q8dc+16d4v11d16v13dc+16dv11d16v13dgg16f+f+16dg4a4,
1190  DATA 11,aaaaaaaaaaaaaa-a-,@21v13q6d4&de4&ef+4&f+g4&gq8a4b-4
1200  DATA  a1v12av11av10av9av8av7av6av13b-,
1210 '---+[THEME-3]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
1220  DATA 10,gggggggg>c+c+c+c+c+c+c+c+,b2@41v11>f+4g4e2@13>c+4<b4
1230  DATA  b4bq7dq8d4dv12dv13c+4ba4g4g,
1240  DATA 10,<f+f+f+f+f+f+f+f+bbbbbbbb,a2@41e4f+4d2@13b4a4
1250  DATA  a4aq7c+q8c+4c+v12c+v13d4ag4f+4f+,
1260  DATA 10,eeeeeeeef+f+f+f+f+f+f+f+,g@50q7dc+<b4>edc+1&c+
1270  DATA  g2v12gv11gv10gv9gv13g4f+4e4f+4,
1280  DATA 12,bbbbbbbbaaaaaaaa,rdd16e16f+4<bb16>c+16d4dd@13q8>d<b4a4
1290  DATA  d4dc+df+4b4bv12bv13f+g4a4,
1300 '
1310  DATA 10,gggggggg>c+c+c+c+c+c+c+c+,g2@41f+4g4e2@13>c+4<b4
1320  DATA  b4bq7dq8d4dv12dv13c+4ba4g4g,
1330  DATA 10,<f+f+f+f+f+f+f+f+bbbbbbbb,a2@41e4f+4d2@50v11q7e4f+4
1340  DATA  a4aq7c+q8c+4c+v12c+v13d4ag4f+4f+,
1350  DATA 13,e2f+2g2a2,q8g2a2b2b2
1360  DATA  dc+16d4v11d16v13dc+16dv11d16v13q7dq8def+ge4eq7d,
1370  DATA -1,,,,
1380 '(1st)
1390  DATA 3,@24d1d1,@32q8o4v10d2&de32f+4&f+16&f+32e2&ef+32g4&g16&g32
1400  DATA  q8d1v12dv11dv10dv9dv8dv7dv6dv5do5q4v12
1410  DATA  q8d1v12dv11dv10dv9dv8dv7dv6dv5do5q8v10
1420  DATA -1,,,,
1430 '(2nd)
1440  DATA 14,>dddddddddddddddd,"r4@24o5v13q7f+f+gf+2rf+f+gf+4@51y110,0v11d"
1450  DATA  q8d1v12dv11dv10dv9dv8dv7dv6dv13q7>d
1460  DATA  q8d1v12dv11dv10dv9dv8dv7dv6dv12q7b
1470 '---+[BRIDGE ]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
1480  DATA 10,<q7f+f+f+f+f+f+f+f+gggggggg,c+4d<a2aa4bd2>d,c+4d<a2aa4bd2>d
1490  DATA  a4bf+2f+f+4g<b2>b
1500  DATA 10,f+f+f+f+f+f+f+f+gggggggg,c+4d<a2aa4bd2>f+,c+4d<a2aa4bd2>d
1510  DATA  a4bf+2f+f+4g<b2>b
1520  DATA 10,f+f+f+f+f+f+f+f+gggggggg,e4f+c+2<aa4bd4e4&e,c+4d<a2aa4bd4e4&e
1530  DATA  a4bf+2f+f+4g<b4>c+4&c+
1540  DATA 15,>q8c4&c<b4&bb-4&b-aara4a-4,g4&gg4&gg4&gggr@21v14a4b-4v13
1550  DATA  o5v12c4&c<b4&bb-4&b-aara4b-v13q8b-
1560  DATA  o4v10c4&c<b4&bb-4&b-aara4b-v13q8>b-
1570  DATA -1,,,,
1580 '(3rd)[ENDING]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
1590  DATA 10,>ddddddddc+c+c+c+c+c+c+c+
1600  DATA  "v10a4&a@26y110,0o5v14f+f+f+f+f+f+4eg4f+4&f+"
1610  DATA  q8d1v12dv11dv10dv9dv8dv7dv6dv5d,
1620  DATA 10,<bbbbbbbbaaaaaaaa,v11d4&dv14dde4f+4&f+ed4f+4&f+
1630  DATA  v12q4ra>drerf+dr<a>drered,v9q8ra>drerf+dr<a>drered
1640  DATA 16,ggggggggf+f+f+f+f+f+f+f+,v11b4&b@24v13q7bbbbq8b4a>c4<b4&b
1650  DATA  r<b>drf+rgdr<b>e-rf+f+e-<bv13q7,
1660  DATA 17,"y109,0e4&ef+4&f+f+4&f+g4&gy38,200a2"
1670  DATA  >v14q7d4&dd4&dd4&dd4&dq8d2v13,b4&b>c+4&c+c+4&c+d4&dq8e2
1680  DATA  e4&ef+4&f+f+4&f+g4&gq8a2
1690  DATA 18,b-1&b-1
1700  DATA  "y40,242@w1@w2@w4v12@wv11@wv10@wv9@wv8@wv7@wv6@wv5@wv4@wv3@wv2@w"
1710  DATA  q8f1&f2&f4&v12fv11fv10fv9fv8fv7fv6fv5fv4fv3fv2fv1f
1720  DATA  q8a1&a2&a4&v12av11av10av9av8av7av6av5av4av3av2av1a
1730  DATA -1,,,,
```

日本音楽著作権協会(出)許諾第8847023-801号

ぶきっちょ歓迎。



マウスで弾ける超かんたんサウンドツール完成迫る。
近日発売。

音楽をここまでかんたんにしてしまう。

マウス1コで6人分。
操作はすべてマウスで、6パートをつかって作曲、編曲、演奏できる。

伴奏はパソコンまかせ。
楽譜を見てメロディをマウスで入力するだけで、自動的に伴奏してくれる。

作曲もお手のもの。
画面上のキーボードをマウスでなぞるとその楽譜が自動的に書ける。

アレンジだってばっちり。
6つのパートをひとつひとつ呼びだして思いどおりに編曲できる。

プログラムまでしてくれる。
アマデウスで作った曲は、BASICプログラムに自動的に変換してくれる。

なんと楽譜も書いてくれる。
マウスで入れた楽譜はパート別に楽譜としてプリントアウトができる。

スーパーサウンドツール

アマデウス

PC-8801mkⅡSRシリーズ 全機種対応
(ご注意)開発中につき仕様は予告なしに変更されることもあります。

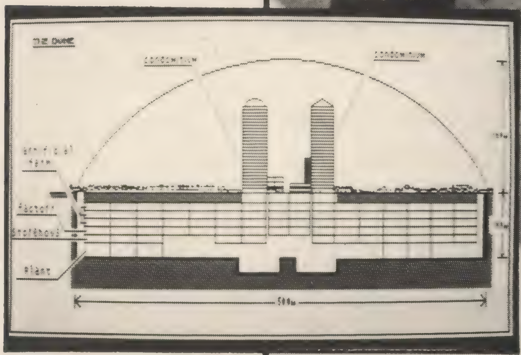
(連載第5回)ゲーム体験レポートまんが

タクミちゃんの長い一日

TRY3 AVG『ドーム』

by与志田拓実

キャラクター協力　南　辰真



INTRODUCTION

ノヴェルウェアの第１弾として登場した『ドーム』は、夏樹静子氏の小説をゲーム化したもので、原作の舞台設定を生かしながらも、まったくちがった人物、ストーリーでシナリオが再構築されている。ゲーム内容も従来の謎解き的なAVGとは異なり、人間関係中心にストーリーが展開されていく。〝ドーム〟とは、現代版ノアの方舟であり、日に日に高まる米ソ間の緊張による核戦争の恐怖に備えて、人類の〝種〟を保存しようという計画である。そのPR計画を任せられたのが、主人公である広告代理店のPRプロデューサー林だ。彼は持ち前の手腕と才気で、この壮大な計画のPRを推し進めていくが……。

これはきたるべき近未来の物語ではない。現代の物語なのだ！

小説の場合、読者はつねに受け身の立場におかれる。自分がいかに主人公に感情移入しようとも、結末を変えることはできない。そこで、読み手にも行動の自由を与えたらどうだろうという発想から生まれたのが、ノヴェルウェアである。そのため、このゲームには、一定の攻略法のようなものはない。どんな結末になろうとも、プレイヤーにドームPR計画を体験してもらえればいいのだ。

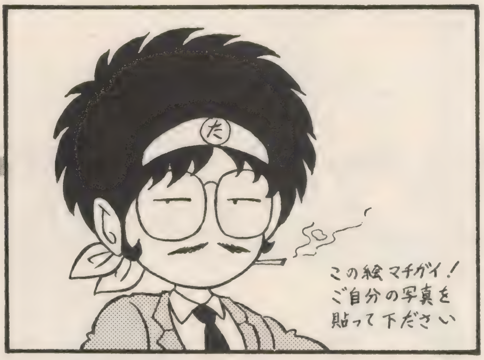
今回のレポートは、プレイするために重要な人脈情報集にしたため、漫画という形から離れざるを得なかった。スミマセン。しかし、総登場人物72人というこのゲームを体験するのに大いに役立つはずだ。

また、私が主人公林君となってプレイした際に作った、スケジュールメモも載せてみた。この中にもかなりのヒントが隠れているはずだ。パートは全６章。最終章の情報はあえてふせてある。キミたちのすぐれたウデで、ぜひともgoodな結末を！

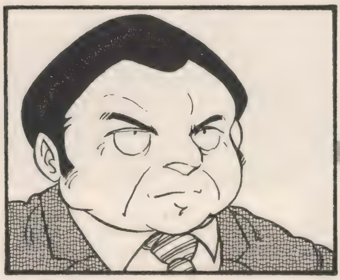
広通

●川口
専務。ドーム計画に賛同し日清建設からのPR依頼を林に託す

Dチーム

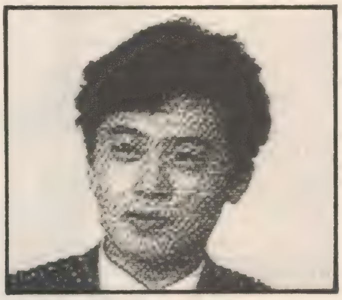


●林
PR局員。ドーム計画の広報活動を推し進めるPRプロデューサー。本編の主人公

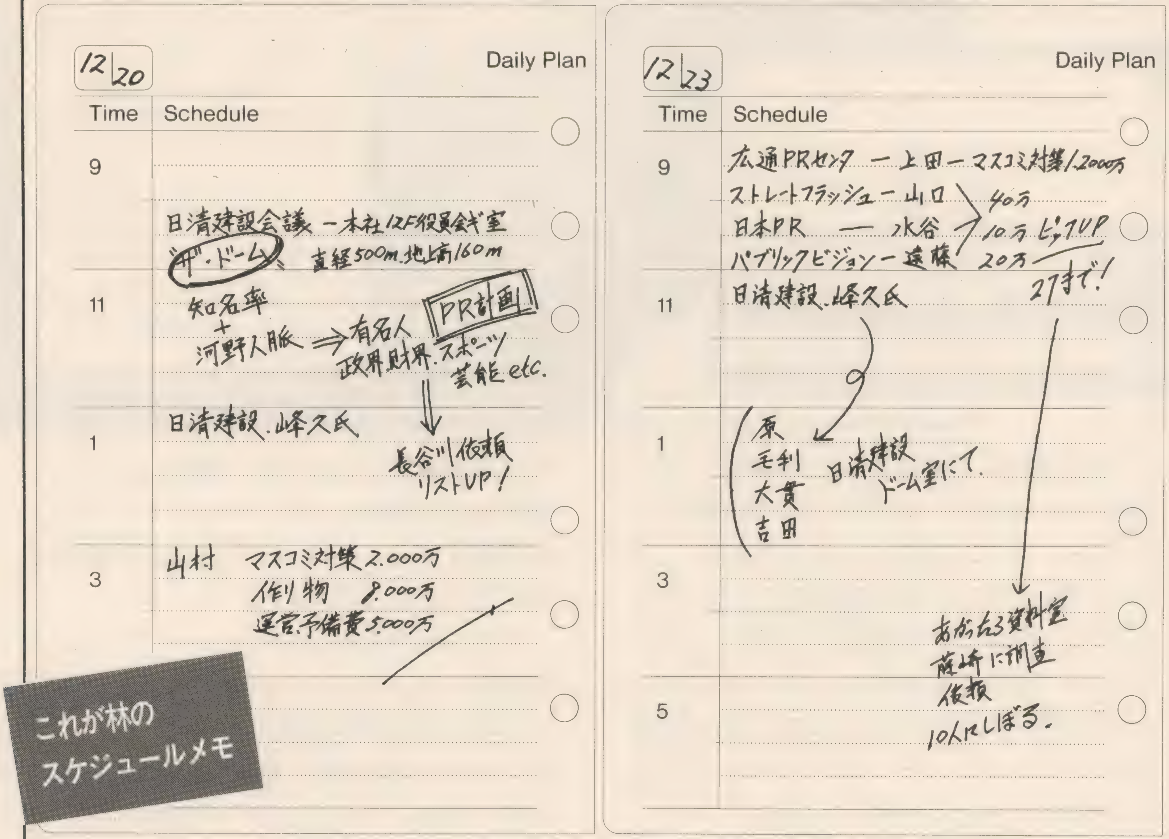


●鳥井
常務。川口と対立

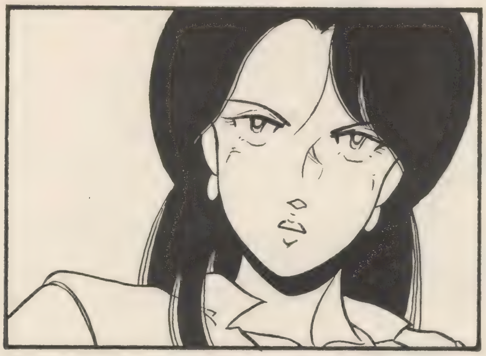
●江藤
PR局長



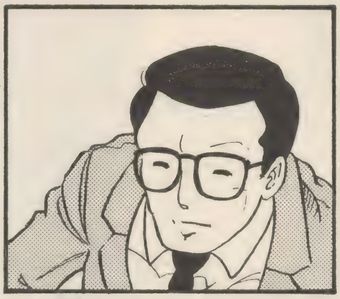
●長谷川
PR局員。林の部下



●山内桃子（タクミの選んだドームプロジェクト各界有名人）
中学生でデビュー以来、芸能界でつねにトップを走るアイドル。シングル連続10枚がベストテンのトップとなっている。また、主演映画も年に１～２本製作されている。

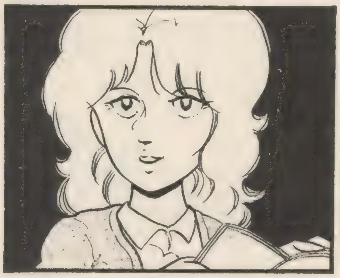


●沢
クリエイティブ局員。クールが売りもののやり手キャリアウーマン



●山崎
出版局長

●山村
営業局員。PR計画の予算に関与



●藤崎
資料室勤務。資料調査を手助け

●磯崎
スポーツ文化局長

●各界有名人リスト●この中から10名を選ぶのだ。

ご依頼の各界有名人リストを作成いたしましたので、ご一読ください。
各界の有名人で、日清建設の河野相談役と個人的つながりがある方を重点的に選びました。

長谷川

土井秀夫（臨調会長）
松井洋之介（松井電器会長）
山内桃子（歌手）
藤森弘也（評論家）
仲嶋茂男（元プロ野球選手、監督）
岡田君子（プロゴルファー）
鈴村健三（テレビ司会者）
井崎高奈（科学者）
渡部道郎（政治家）
山川冬樹（山川書店社長）

ご依頼の各界有名人リストを作成いたしましたので、ご一読ください。

日本ＰＲ　水谷

藤森弘也（評論家）
竹谷健介（評論家）
堺太郎（評論家）
久留米弘（テレビ司会者）

ご依頼の各界有名人リストを作成いたしましたので、ご一読ください。

パブリックビジョン　遠藤

松島祥子（歌手）
竹谷健介（評論家）
堺太郎（評論家）
鈴村健三（テレビ司会者）
井崎高奈（科学者）
竹田寛（科学者）

ご依頼の各界有名人リストを作成いたしましたので、ご一読ください。

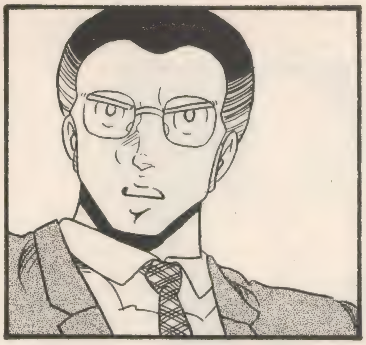
ストレートフラッシュ　山口

山内桃子（歌手）
石田慎二郎（俳優）
松島祥子（歌手）
竹谷健介（評論家）
仲嶋茂男（元プロ野球監督）
浜本公一（元サッカー選手）
尾井勝司（プロゴルファー）
久留米弘（テレビ司会者）
石田慎一（政治家）
筒井義昭（南部鉄道社長）

●堺太郎
元官僚で、大阪の万国博覧会の実務担当者。若手評論家として多くの著作がある。過激な意見が少なく、わかりやすい題材と、ソフトな語り口が一般的に人気が高い理由だといわれている。

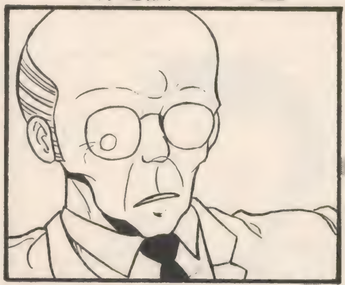
日清建設

●**河野**
日清建設元社長、会長を経て、現取締相談役。建設業界はもとより政界、財界における大立者



●**峰久**
技術開発課長。ドームの技術開発面を統轄する

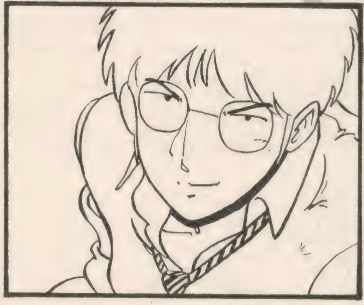
日清建設ドーム室



●**原**
東大原子力総合センター教授。ドームのエネルギー供給に協力

●**毛利**
東京農工大教授。ドーム内部の環境設計に協力

●**大貫**
菱和原子力工業技術者。ドームの放射能遮蔽研究に協力



●**吉田**
ウォーレン設計事務所設計技師。ドームの基本的な設計を行う

●**ジュディー**
ネバダ核実験の被爆者。死亡。ドームの発案者である

広通関連会社

●**水谷**
日本PR
資料収集など調査に緻密さを発揮

●**遠藤**
パブリックビジョン
作り物はうまいが、媒体関係には少し弱い

●**山口**
ストレートフラッシュ
自社内で制作番組を持ちテレビには強い

●**上田**
広通PRセンター
マスコミ全般に通じ実力は一番である。

●**仲嶋茂男**
巨人軍選手としてミスタープロ野球の異名をもったスタープレイヤー。引退後、即座に巨人軍監督となるが、球団経営陣とのいさかいから退団する。国民的な人気があり、退団後もマスコミに登場し、そのたびに話題となっている。

新聞社関係者

ここからキミの手腕が試される。ここでは各新聞の、悪意に満ちた憶測記事をおさえるのが目的。この中から、よき協力者を選び出してほしい。

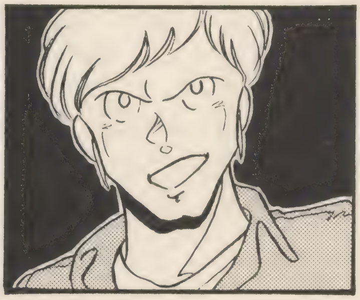
協同通信

●片貝
社会部記者。林の大学時代の友人。新聞社関係の情報について、林になにかと助言をあたえてくれる

日々新聞

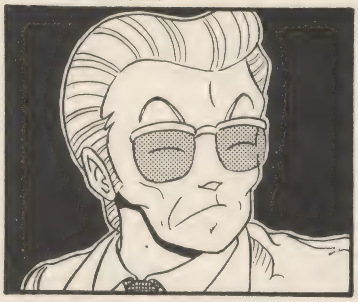
●小山
政治部長。鳥井常務友人

●小沢
政治部記者



●鈴木
社会部記者

明日新聞

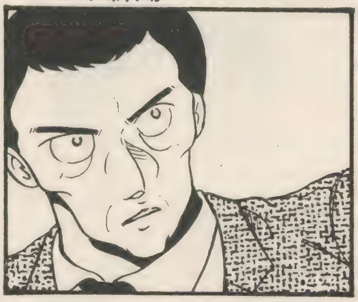


●渡辺
社会部長。江藤局長の友人

●佐藤
社会部記者

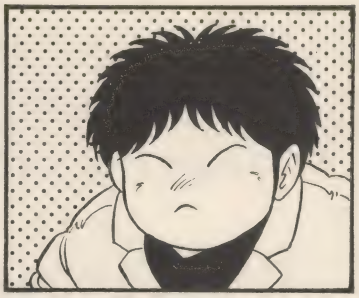
●小川
社会部記者

日本新聞



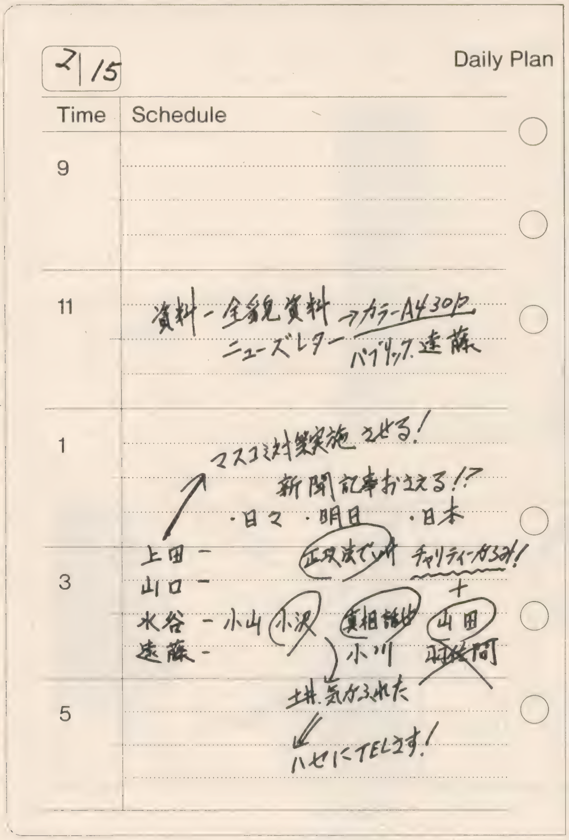
●遠井
社会部長

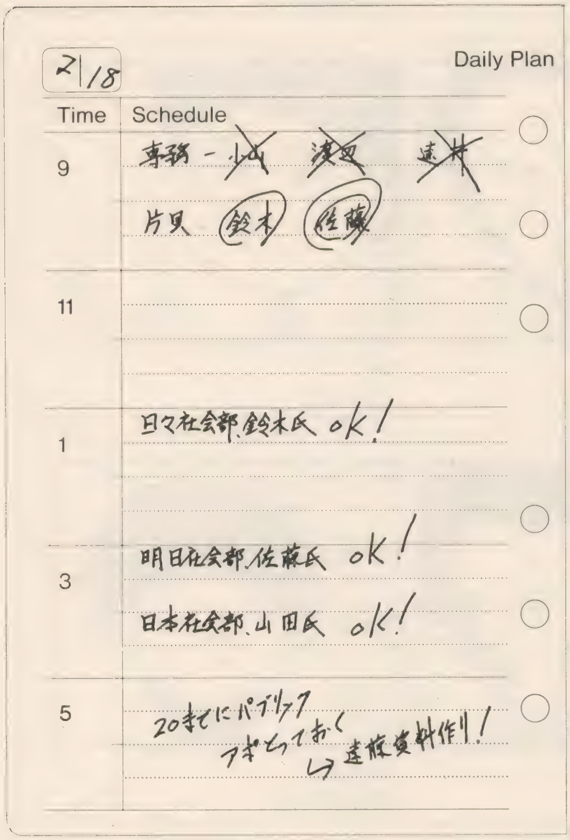
●羽佐間
社会部記者



●山田
社会部記者

●尾井勝司
ジャンボの異名をもつプロゴルファー。元プロ野球選手から転向した異色組であったが、その後実力でプロゴルフ界の頂点に立つ。ここ数年はスランプであったが、今年復活した。





雑誌社関係者

講座文庫

● 滝沢
ピント編集長。元、時代の硬派副編集長

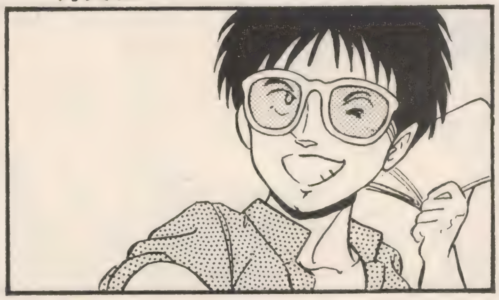
● 浅川
時代編集長

● 関
時代編集者

学校社

● 榊原
ウィークリーポスト編集長

秀英社



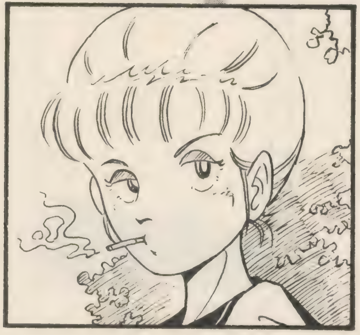
● 大峰
ジョイボーイ編集者

● 鈴村健三
NHKの司会者として〝紅白歌合戦〟などの司会を行う。博識な司会者として有名で、評論家に近いようなあつかわれ方をすることもある。

新聞の憶測記事をおさえたところ、ドーム計画の企画書が外部に流れたという情報が！　これもおさえねば…。

●二宮
ピント編集者

●大野
ピント編集者

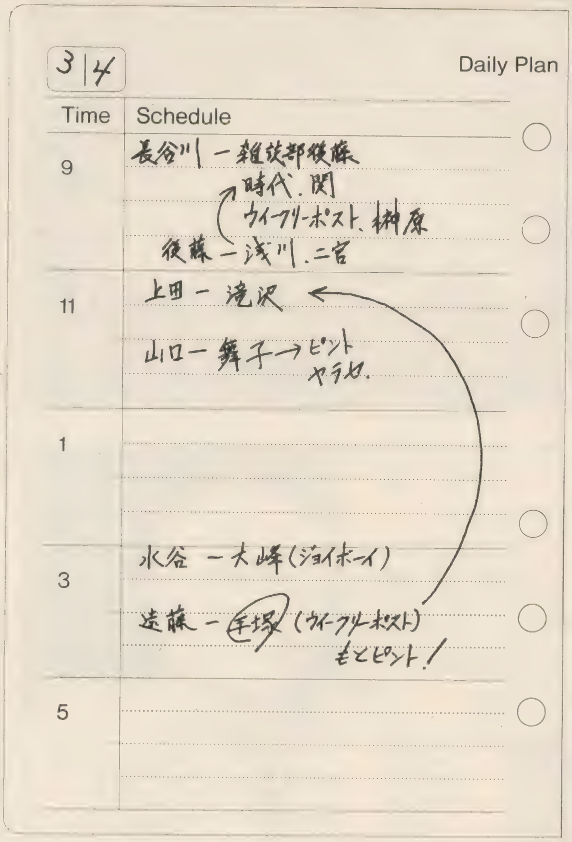


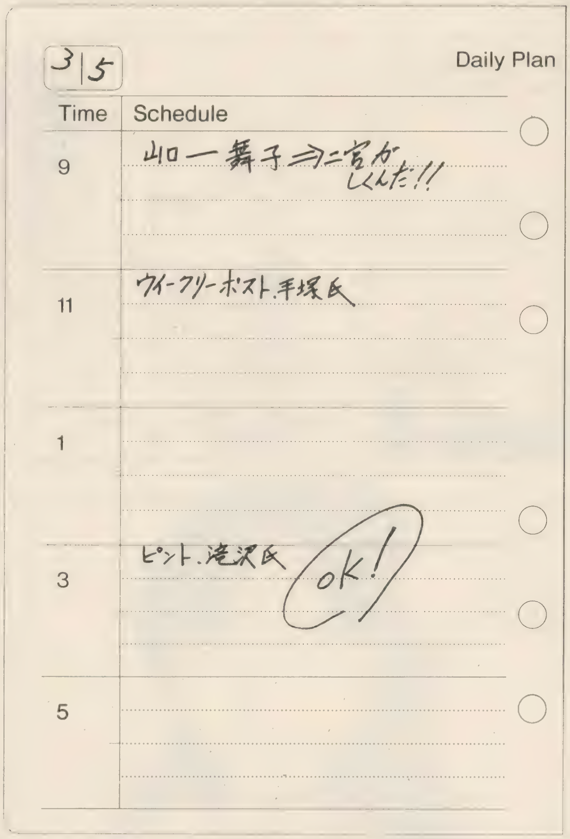
●舞子
ピントの女子高生リンチ事件のヤラセ記事に協力した女優志願のフーテン娘

●手塚
ウィークリーポスト編集者。元ピントの編集

広通雑誌部

●後藤
雑誌関係の裏情報に精通している。講座文庫を担当。





●井崎高奈
アメリカ留学のあと、そのまま研究所に採用となる。長年海外での研究のあと、ノーベル賞受賞をきっかけに国内でも有名となる。現在、日本人の研究者としては、一、二を争う有名人。

■Part4

●石田慎一
自民党の若手代議士であり、元作家。作家として成功後、いわゆるタレント議員のはしりとして当選以来、落選なしの記録をもつ。弟の石田慎二郎の人気とあいまって、知名度は高い。

■Part5

テレビ局関係者

NHK

●荒井

テレビ日本

●近藤

●飯田

日々テレビ

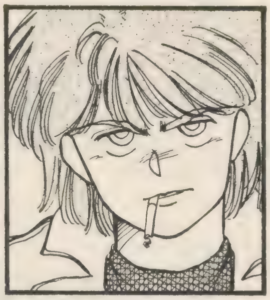
●松山

アイテレビ

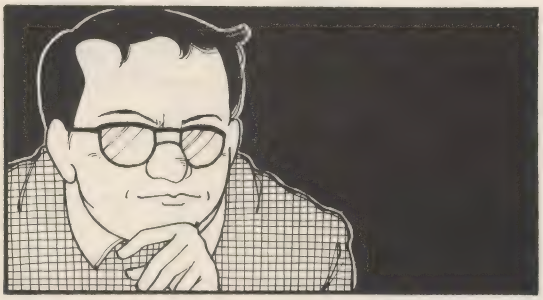
●相馬

ここまで来たら、いよいよ各テレビ局にドームの取材を依頼する。知名度をいかに上げるかがポイントだ。

●熊谷

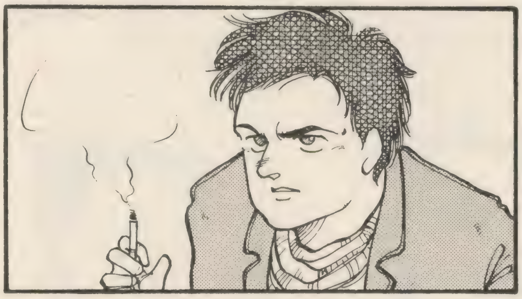


●伊部



●高橋

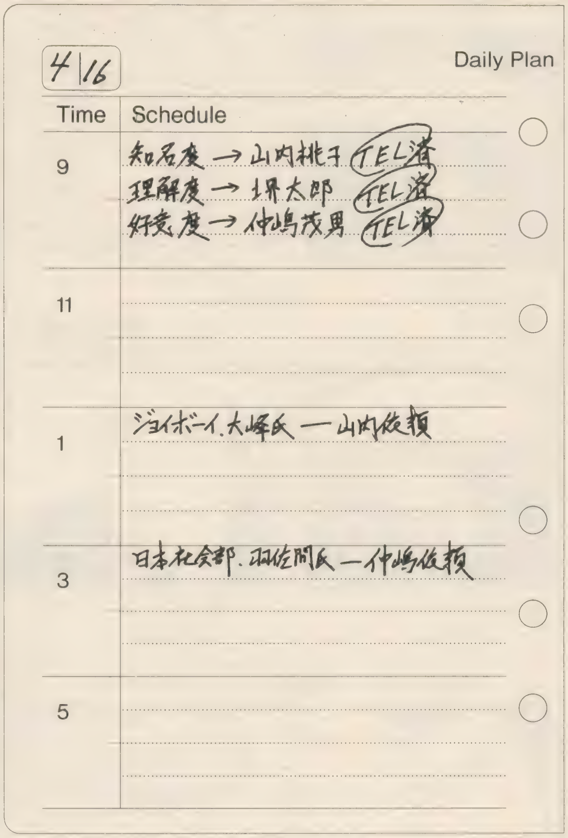
テレビ明日

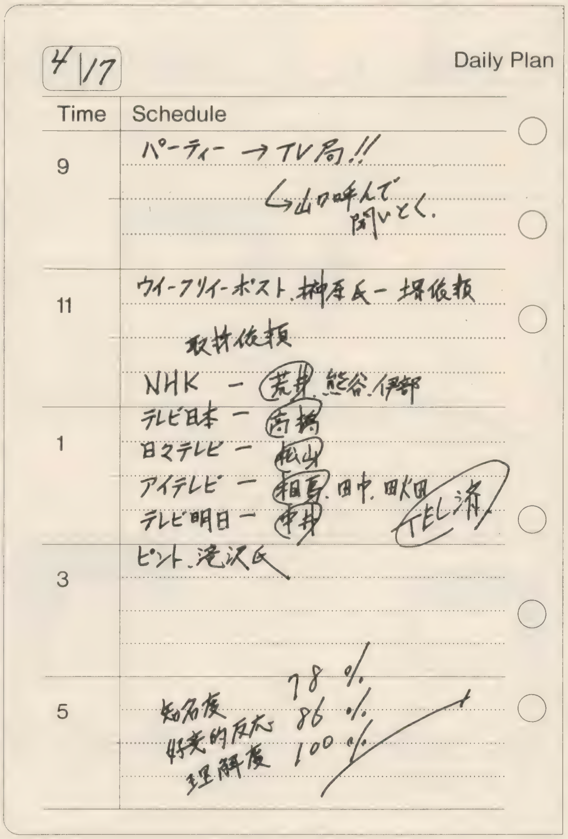


●中井

●田中

●田畑





●筒井義昭
鉄道、不動産を中心に、ホテルチェーン、リゾート開発などを行う南部グループの総帥。高級リゾート開発などで成功し、若手財界人のなかでは最も発言力があり、マスコミにもよく登場する。

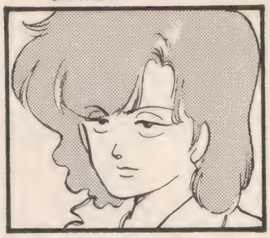
■各界有名人

財界人

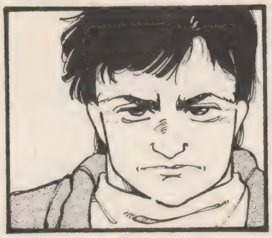
●土井秀夫
臨調会長

●松井洋之助
松井電器会長

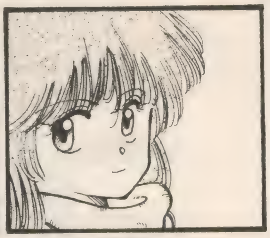
芸能人



●山内桃子
歌手



●石田慎二郎
俳優、歌手

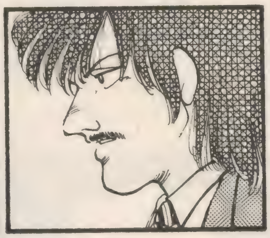


●松島祥子
歌手

評論家

●藤森弘也
政治評論家

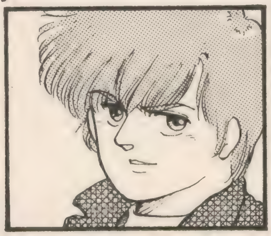
●竹谷健介
政治、経済、社会評論家



●堺太郎
社会、文化評論家

引退スポーツ選手

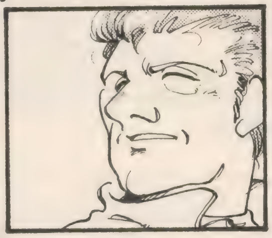
●仲嶋茂男
元プロ野球選手、監督



●浜本公一
元サッカー選手

現役スポーツ選手

●岡田君子
プロゴルファー



●尾井勝司
プロゴルファー

マスコミ関係者

●鈴村健三
NHK司会者

●久留米弘
司会者

学者

●井崎高奈
物理学者

●竹田寛
科学雑誌編集長

政治家

●渡辺道郎
参議院議員

石田慎一
衆議院議員

若手財界人

●山川冬樹
山川書店社長

●筒井義昭
南部鉄道社長

88.4.9 た.

FM音源パソコンミュージックコンサート

LIVE IN POPCOM

大好評「FM音源サウンドプログラム2」がアンコールにこたえて、大幅改訂。最新の海外ポップス7曲、オリジナル曲8曲が加わり、さらにパワーアップ。別冊で、フロッピーディスクでお楽しみください。

収録曲
楽園のDoor／彼と彼女のソネット／I Don't Know／サマードリーム／サファイアの瞳／SELF CONTROL／ファンタジー／It's TOUGH／アイドルを探せ／恋人たちの時刻／スマイルアゲン／Oneway Generation／STAND BY ME／1ere GYMNOPEDIE／OPEN YOUR HEART／PETER GUNN／ONE NOTE SAMBA／I SHOT THE SHERIFF／LUKAほかオリジナル曲8曲。計27曲。

別冊POPCOMプログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ（PC-8801mkⅡSRシリーズ FM-77AVシリーズ）用
サウンドコレクション2
定価980円

「別冊ポプコム・サウンドコレクション2」がそっくりフロッピーディスクで楽しめます。
FM音源 サウンドプログラム
フロッピーディスク2 改訂版（5インチ2D版）
PC-8801mkⅡSRシリーズ 定価3,000円（送料含む）

FM音源で聴く、魅惑のポップス全30曲。
別冊で、ディスクで発売中。
FM音源 サウンドプログラム
フロッピーディスク1
定価3,000円（送料含む）

別冊POPCOMプログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ（PC-8801mkⅡSR FR/TR/FH/MH）用
サウンドコレクション
強矢邦生・著 発売中・定価980円 小学館

FM音源 サウンドプログラム フロッピーディスク1・2の
お申し込みは、下記あて先まで。

申込方法
FM音源サウンドプログラムフロッピーディスクは、1、2とも通信販売でお届けします。ご希望の方は品名、数量、合計金額とあなたの住所、氏名、TELを明記し、代金を現金書留または郵便小為替でお申し込みください。

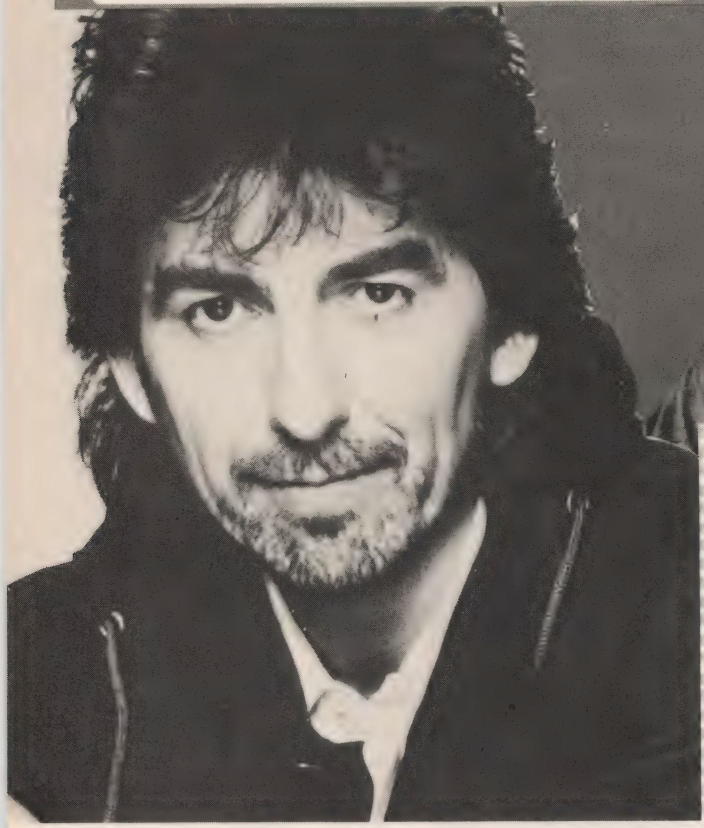
申込先
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル㈱新企画社 ポプコムディスクサービス係

わがまま大好き!

強矢邦生の ミュージック・パビリオン VOL.4

PC-8801mkIISRシリーズ

楽器、効果音をチコッと紹介!!



GOT MY MIND SET ON YOU
ジョージ・ハリソン

恋のナックルボール
大滝詠一

仕事の合間をぬって、ひさしぶりの旅行。18時20分東京発の夜行列車で、九州へと向かった。ところが、中津駅に着いてみると、あいにくの雨。おまけに長崎では連休に重なったため、どのホテルも満室。しかたなく、佐世保まで泊まりに行っちゃったもんね。「健康になる」と書かれた看板につられ、温泉のお湯を飲んで腹こわしたり、喫茶店で地元の青年にまちがえられたり……。ハチャメチャではあるが、けっこう楽しい旅行だった。

さて、今月のミュージック・パビリオンでは、邦生がつくった3種の音色について、解説を加えながら紹介してみよう。

【 ファンシー・オルゴール 】

まず最初、オルゴールサウンドを紹介しよう。オルゴールの仕組みというのは、周波数ごとに長さが調節された鉄の板を、ツメで引っかくことにより音が出る仕組みになっている。この音色をつくるには、アタック時の「ピン」というするどい音と、それ以後に鳴り続ける音をミックスさせればよいわけだ。リストを見ると、120行のデータで前者の打撃音をつくり、130～150行のデータで後者の音をつくっている。また、120行に書かれている「12」の値では、打撃音の周波数を表している。ためしにこの値を、130～150行の周波数と同じ「2」に変えてもらえば、ちがいがハッキリすると思う。

【 ヒューマン・ボイス 】

この音色は、ヤマハのシンセで遊んでいたときにつくった「ラー」という人声的なサウンドを、パソコンに移植したものだ。この音色のポイントは、LFOを使って音にビブラートをかけたところと、アタック時の少しおそめの立ち上がりと微妙なノイズの点にある。オクターブ04で男性的に、05では女性的なサウンドになる。

【 リアル・セミ 】

種類はわからないが、セミの鳴き声である。幼いとき、アミと虫カゴを持ってよくセミをとりに行ったっけ。そんな思い出を音にしてみた。この音色のポイントは、強烈にLFOをかけた部分にある。この効果により、せみの「ジュクジュク」という鳴き声をリアルに

表現している。リスト110行の「15000」の値（LFOスピード）を「0」に変更すれば、元の音がどのようだったか確かめることができる。

《 ミュージック・プログラム 》

さて今月の1曲目は、宮崎県のペンネーム〝雲母久遠〟クンからのリクエストで、ジョージ・ハリソンの「GOT MY MIND SET ON YOU」。ジョージといえば、元ビートルズのメンバーとして有名だね。これは、5年ぶりにリリースしたアルバム『クラウド・ナイン』に収録されている曲で、とてもポップなナンバーだ。

2曲目はアルバム『EACH TIME』の中から、大の野球ファンという大滝詠一の「恋のナックルボール」をお届けしよう。球がバットに当たった音や、ホイッスルなどの効果的なサウンドも織りまぜてあるので、ぜひともきいてみてほしい。⊠

サウンドフロッピー2改訂版を購入された方へ

2月から発売しております「サウンドフロッピー2改訂版」の一部に、〝HOUSEI. M04〟のファイルの中にプログラムが入っていないことが判明しました。これらの製品をお買い上げいただいたみなさまには、無料にて書きかえサービスを行います。お手数ですがファイルの中をお確かめのうえ、下記のところまでお申しこみください。またそのさいに、住所・氏名・電話番号の明記もお願いいたします。

〒101 東京都千代田区神田神保町
3-3-7 昭和第2ビル
㈱新企画社 ポプコム編集部
「サウンドフロッピー」係

リスト1 ファンシー・オルゴール サウンド

```
10 '****************************
20 '*     ファンシー・オルゴール サウンド     *
30 '****************************
40 '
50 NEW CMD : DIM BA%(4,9)
60 '
70 FOR X=0 TO 4
80   FOR Y=0 TO 9
90      READ BA%(X,Y)
100 NEXT Y,X
110 DATA     7,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
120 DATA    30,   13,   10,   15,   14,    0,    1,   12,    0,    0
130 DATA    27,   11,   10,    4,   10,    0,    1,    2,    0,    0
140 DATA    25,   10,   10,    4,   11,    0,    1,    2,    0,    0
150 DATA    22,   10,   10,    4,   11,    0,    1,    2,    0,    0
160 CMD VOICE BA%,BA%,BA%
170 '
180 CMD PLAY "T87L4V11Q806","T87L8V7Q805","T87L4V7Q807"
190 CMD PLAY "F&F>F&FEC8D8EF","FA>C4<DA>D4<A>CECF<A>E-<A"
200 CMD PLAY "<F&F>D&DC&C&C&C","FB->D4<FA->D4<EA>C<A>E4E-4"
210 CMD PLAY "<D&DB-&B-AF8G8AB-","<FB->D4<FB->D-4<FA>C<AF+A>DF+"
220 CMD PLAY "GE8F8GAF2V7R32A2","<GB>D<BEG>CE<FA>C<AF2","RRRRRR16F2"
```

リスト2 ヒューマン・ボイス サウンド

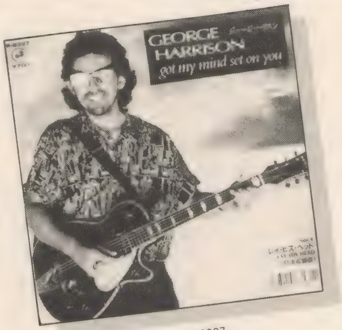
```
10 '****************************
20 '*      ヒューマン・ボイス サウンド      *
30 '****************************
40 '
50 NEW CMD : DIM BA%(4,9)
60 '
70 FOR X=0 TO 4
80   FOR Y=0 TO 9
90      READ BA%(X,Y)
100 NEXT Y,X
110 DATA    59,   15,    2,    1, 4900,   18,    0,    6,    0,    0
120 DATA    17,   31,    0,   12,    2,   28,    0,    2,    0,    0
130 DATA    17,   31,    0,   15,    1,   38,    0,    8,    0,    0
140 DATA    14,   31,    0,   12,    1,   22,    0,    2,    0,    0
150 DATA    17,   31,    0,   12,    1,    0,    0,    2,    0,    0
160 CMD VOICE BA%
170 '
180 CMD PLAY "T160L8V13Q7"
190 CMD PLAY "O5C2E-RDCDRGR<B2>C2E-RDC<B2&B4G4"
200 CMD PLAY ">C2E-RDCDRGR<GRG4A-B->CDE-RDRC1"
210 CMD PLAY "GRGRGRGRA-G4&GF2FRFRFRFRGF4&FE-2"
220 CMD PLAY "E-RE-RE-RDE-FRCRF2E-RDC<B-1G2>D1&D1"
```

"OVER THE RAINBOW" Words by E.Y. Harburg. Music by Harold Arlen. ©1938, 1939 (Renewed 1966, 1967) METRO-GOLDWYN-MAYER INC. All rights controlled and administered by SBK/FEIST CATALOG INC. All rights reserved. Used by Permission. Printing rights for Japan assined to NICHION, INC.

リスト3　リアル・セミ　サウンド

```
10 '****************************
20 '*        リアル・セミ サウンド"        *
30 '****************************
40 '
50 NEW CMD : DIM BA%(4,9)
60 '
70 FOR X=0 TO 4
80   FOR Y=0 TO 9
90      READ BA%(X,Y)
100 NEXT Y,X
110 DATA    60,   15,    0,    1,15000,   20,   10,   10,    0,    0
120 DATA    31,    3,    0,   15,    2,   30,    0,    1,   -1,    6
130 DATA    25,   13,   15,   15,   15,   20,    0,   14,    1,    5
140 DATA    31,    3,    0,   15,    2,   30,    0,    2,    1,    6
150 DATA    25,   13,   15,   15,   15,   20,    0,   14,   -1,    5
160 CMD VOICE BA%
170 '
180 CMD PLAY "T148L8V13Q8O5CCCCCCCCCCCCCCC"
```

リスト4　GOT MY MIND SET ON YOUプログラムリスト



ワーナーパイオニア　P2327

```
10 '*****************************
20 '*                           *
30 '*   GOT MY MIND SET ON YOU   *
40 '*      (PC-8801mkIISR)       *
50 '*    MUSIC BY RUDY CLARK     *
60 '*    CODER BY HOUSEI KYOYA   *
70 '*                           *
80 '*****************************
90 '
100 MD=PEEK(&HC100)
110 IF MD=&HE5 THEN 140 ELSE NEW CMD
120 '
130 POKE &HE21A,214 : CMD STOPM : GOTO 160
140 POKE &HE11A,214 : CMD STOPM : GOTO 160
150 '
160 DIM BA%(4,9),BB%(4,9),SN$(6)
170 FOR X=0 TO 4
180   FOR Y=0 TO 9
190      READ BA%(X,Y)
200 NEXT Y,X
210 DATA    57,   15,    2,    1, 9800,    5,    0,    5,    0,    0
220 DATA    28,    9,    4,    6,    5,   40,    0,    9,    1,    0
230 DATA    28,    9,    4,    6,    5,   30,    0,    5,    2,    0
240 DATA    25,    8,    3,    6,    4,   28,    0,    3,   -3,    0
250 DATA    25,    8,    3,    7,    4,    0,    0,    1,    0,    0
260 FOR X=0 TO 4
270   FOR Y=0 TO 9
280      READ BB%(X,Y)
290 NEXT Y,X
300 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
310 DATA    30,   23,    0,   13,    9,   18,    0,    2,    0,    0
320 DATA    30,   17,   16,   13,    3,    0,    0,    2,    0,    0
330 DATA    30,   23,    0,   13,    9,   18,    0,    2,    0,    0
340 DATA    30,   17,   16,   13,    3,    0,    0,    2,    0,    0
350 '
360 CMD VOICE BB%,BA%
370 CMD PLAY "","","","Y6,21Y7,240"
380 CMD VOICE LFO 5,1,1,1,+5,0,5
390 CMD VOICE LFO 6,1,1,1,-5,0,5
400 '
410 SN$(1)="V11Q108BBS0Q8BV11Q1BBBS0Q8BV11Q1BBBS0Q8BV11Q1BBBS0Q8BV11Q1B"
420 SN$(2)="S0Q8O8B4RRRRB4" : SN$(3)="S0Q8O8B4RBBBBB"
430 SN$(4)="V11Q108BBS0Q8BBV11Q1BBS0Q8BB"
440 SN$(5)="V11Q108BBS0Q8BV11Q1BBBS0Q8BV11Q1BBBS0Q8BV11Q1BBBS0Q8BB"
450 SN$(6)="V11Q108BBS0Q8BBV11Q1BS0M2100Q8BBB4"
460 '
470 FOR I=1 TO 6
480 READ MC$(I)
490 IF MC$(I)="*" THEN 590
500 IF MC$(I)="¥" THEN 720
510 IF LEFT$(MC$(4),1)="$" THEN 570
520 NEXT I
530 '
```

"GOT MY MIND SET ON YOU" Words & Music by Rudy Clark. ©1987 by CARBERT MUSIC INC. Rights for Japan assigned to CHAPPELL/INTERSONG K.K.

```
540 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
550 GOTO 470
560 '
570 NO=VAL(RIGHT$(MC$(4),1)) : MC$(4)=SN$(NO) : GOTO 520
580 '
590 NB=NB+1
600 ON NB GOSUB 630,640,650,660,670,680,690,700
610 GOTO 470
620 '
630 RESTORE   1340:RETURN
640 RESTORE   1590:RETURN
650 RESTORE    890:RETURN
660 RESTORE   1620:RETURN
670 RESTORE   1460:RETURN
680 RESTORE   1920:RETURN
690 RESTORE    990:RETURN
700 RESTORE   1960:RETURN
710 '
720 FOR I=1 TO 1200 : NEXT I
730 CMD VOICE LFO 5,0,0,0,0,0,0
740 CMD VOICE LFO 6,0,0,0,0,0,0
750 '
760 IF MD=&HE5 THEN 780 ELSE 770
770 POKE &HE21A,207 : CMD STOPM : END
780 POKE &HE11A,207 : CMD STOPM : END
790 '
800 DATA T132,T132,T132,T132,T132,T132
810 DATA L8Q8,L8Q7,L8Q8,L8Q8,L8Q6,L8Q6
820 DATA V13,V12,@V0,S0M1900,V11,V11
830 '                                  ( A )
840 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,O5RRRRRRRRRRRRRRRR
850 DATA @30RRRRRRRRRRRR,$1,RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR      : ' E.BASS
860 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,RRRRRRRRREERC+E4
870 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,$1,RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR
880 '                                  ( B )
890 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,O5E4&E4F+4&F+E4R<EEREF+4
900 DATA O4C+4&C+4<G+4&G+>C+4,$1,O4G+4&G+4F+4&F+G+4,O4C+4&C+4C4&CC+4
910 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,G+4&G+4F+4&F+E4R>C+ERC+E4
920 DATA E4&E4<B4&B>E4RRRRRRR,$1,B4&B4A4&AG+4,E4&E4D+4&D+<B4
930 '
940 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,E4&E4F+4&F+E4R<EEREF+4
950 DATA C+4&C+4<G+4&G+>C+4,$1,G+4&G+4F+4&F+G+4,>C+4&C+4C4&CC+4
960 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,G+4&G+4F+4&F+E4>C+<B>C+<B>C+<B>C+
970 DATA E4&E4<B4&B>E4RR<BBBBB,$1,B4&B4A4&AG+4,E4&E4D+4&D+<B4
980 '                                  ( C )
990 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,O5E4&E4RRRRRRR<B>G+4F+4
1000 DATA V12O3E4&E4A4&AAB4&BB4B4B,$1,V10Q4O4EEG+EAF+ABBBBF+BBBF+
1010 DATA V10Q4O4BB>E<B>C+C+EC+D+D+F+D+D+D+F+D+
1020 '
1030 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,EE4C+<B4&B4RRRG+>C+<BBB
1040 DATA E4&E4A4&AAB4&BB4B4B,$1,EEG+EAF+ABBBBF+BBBF+
1050 DATA <BB>E<B>C+C+EC+D+D+F+D+D+D+F+D+
1060 '
1070 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,G+E4E16E16&ERRRRRRBAB4Q8G+
1080 DATA E4&E4A4&AAB4&BB4B4B,$1,EEG+EAF+ABBBBF+BBBF+
1090 DATA <BB>E<B>C+C+EC+D+D+F+D+D+D+F+D+
1100 '
1110 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,RQ7E4RRRRRRRRBBB>C+<B
1120 DATA E4&E4A4&AB4RRRRRRR,$1,EEG+EAF+AF+F+V11F+RF+RF+RF+
1130 DATA <BB>E<B>C+C+EC+D+V11<BRBRBRB
1140 '                                  ( D )
1150 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,O5E4&E4&EF+4&F+RRR<B>G+4F+4
1160 DATA O3E4&E4A4&AAB4&BB4B4B,$1,V10O4EEG+EAF+ABBBBF+BBBF+
1170 DATA V10O4BB>E<B>C+C+EC+D+D+F+D+D+D+F+D+
1180 '
1190 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,EE4C+&<B4&B4RRRG+>C+<BBR
1200 DATA E4&E4A4&AAB4&BB4B4B,$1,EEG+EAF+ABBBBF+BBBF+
1210 DATA <BB>E<B>C+C+EC+D+D+F+D+D+D+F+D+
1220 '
1230 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,G+E4EE4RRRRBA&A4RB
1240 DATA E4&E4A4&AAB4&BB4B4B,$1,EEG+EAF+ABBBBF+BBBF+
1250 DATA <BB>E<B>C+C+EC+D+D+F+D+D+D+F+D+
1260 '
1270 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,G+G+RG+AARAG+G+RG+AARE
1280 DATA E4&EEA4&AAE4&EEA4&AA,$1,EEREEEREEEREEERE,<BBRB>C+C+RC+<BBRB>C+C+RC+
1290 '
1300 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>B<F,G+G+RB>C+E4E4&E4
1310 DATA E4&EEA4&AAE4&EE4E4E,$1,EEREEEREV11>EREERERE,<BBRB>C+C+RC+V11<BRBBRBRB
1320 DATA *
1330 '
```

リスト続く

```
1340 DATA >B4RRR<F>B4,RR<B>C+REE4,E4,$2,Q6ERRR,Q6BRRR
1350 '                             ( E )
1360 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,O5E4&E4F+E4E4R<EEREF+4
1370 DATA O4C+4&C+4<G+4&G+>C+4,$1,O4G+4&G+4F+4&F+G+4,O4C+4&C+4C4&CC+4
1380 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,G+4&G+EF+4&F+E4R>C+ERC+E4
1390 DATA E4&E4<B4&B>E4RRRRRRR,$1,B4&B4A4&AG+4,E4&E4D+4&D+<B4
1400 '
1410 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,E4&E&G+F+E4E4R<G+F+REF+4
1420 DATA C+4&C+4<G+4&G+>C+4,$1,G+4&G+4F+4&F+G+4,>C+4&C+4C4&CC+4
1430 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,G+4&G+4F+4&F+E&E4&E4RRRC+
1440 DATA E4&E4<B4&B>E4RRRRRRR,$1,B4&B4A4&AG+4,E4&E4D+4&D+<B4
1450 '                             ( F )
1460 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,O4G+4G+EG+G+G+A&A4RRRRRG+
1470 DATA O3E4EE4EE4A4&AA4AA4,$1,V10Q4O4EREEREEREREEREER
1480 DATA V10Q4O4BRBBRBBR>C+RC+C+RC+C+R
1490 '
1500 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,G+4G+4G+G+4A4{F+E}RRRRRE
1510 DATA E4EE4EE4A4&AA4AA4,$1,EREEREEREREEREER,<BRBBRBBR>C+RC+C+RC+C+
1520 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,G+4G+G+G+G+G+4A&G+E4RRRG+
1530 DATA E4EE4EE4A4&AA4AA4,$1,EREEREEREREEREER,<BRBBRBBR>C+RC+C+RC+C+
1540 '
1550 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>B<F,G+4G+G+G+G+G+>C+4{D+C+}<BB&B4>C+
1560 DATA E4EE4EE4B4&BB4BB4,$1,EREEREERF+RF+F+RF+F+,<BRBBRBBRBRBBRBB
1570 DATA *
1580 '
1590 DATA >B4RRR<F>B4,RR<B>C+REE4,B4,$2,Q6D+RRRR,Q6BRRRR
1600 DATA *
1610 '
1620 DATA >B4RRR<F>B4,V11Q8,E4,$2,Q6ER<C+ERC+E4,Q6BRC+ERC+E4
1630 '                             ( G )
1640 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,O6RRRRRRC+4&C+4&C+4<BE4
1650 DATA O4C+4&C+4<G+4&G+>C+4RRRRRRR,$1
1660 DATA O4F+4&F+4D+4&D+E4REEREF+,O4C+4&C+4C4&CC+4RC+C+RC+C+
1670 '
1680 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,RRRRRR>E4&E4&E4C+<G+4
1690 DATA E4&E4<B4&B>E4RRRRRRR,$1
1700 DATA E4&E4D+4&D+E4RC+ERC+E4,<B4&B4B4&BB4R>C+ERC+E4
1710 '
1720 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,RRRRRRG+4&G+4&G+4F+EC+
1730 DATA C+4&C+4<G+4&G+>C+4RRRRRRR,$1
1740 DATA F+4&F+4D+4&D+E4RG+EREF+,C+4&C+4C4&CC+4RC+C+RC+C+
1750 '
1760 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,<B4&B4&B4&B4RRV12Q7O5EERC+E4
1770 DATA E4&E4<B4&B>E4RC+E4C+E4,$1,E4&E4D+4&D+E4V11Q6,<B4&B4B4&BB4V11Q6
1780 '                             ( H )
1790 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,O5E4&E4F+E4E4R<EEREF+4
1800 DATA O4C+4&C+4<G+4&G+>C+4R<G+F+REF+4
1810 DATA $1,O4G+4&G+4F+4&F+G+4,O4C+4&C+4C4&CC+4
1820 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,G+4&G+EF+4&F+E4R>C+ERC+E4
1830 DATA >E4&E4<B4&BE4R>C+ERC+E4,$1,B4&B4A4&AG+4,E4&E4D+4&D+<B4
1840 '
1850 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,E4&E&G+F+E4E4R<G+F+REF+4
1860 DATA C+4&C+4<G+4&G+>C+4R<G+F+REF+4
1870 DATA $1,G+4&G+4F+4&F+G+4,>C+4&C+4C4&CC+4
1880 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,G+4&G+4F+4&F+E&E4&E4RRRC+
1890 DATA E4&E4B4&BE4RRB4BB4,$1,B4&B4A4&AG+4,E4&E4D+4&D+<B4
1900 DATA *
1910 '
1920 DATA O3B4RBBBBB,O5RC+<B>C+<BBB>C+,O3B4RBBBBB
1930 DATA $3,V11Q6O4BRRBBBBB,V11Q6O4F+RRF+F+F+F+
1940 DATA *
1950 '
1960 DATA FR>BB<FF>BB,Q6RRRR,E4RRRR,$4,Q6ERRR,Q6BRRR
1970 '                             ( I )
1980 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,O5E4&E4D+4&D+E4RRRRRRR
1990 DATA O4C+4&C+4<G+4&G+>C+4,$1,O4G+4&G+4F+4&F+G+4,O4C+4&C+4C4&CC+4
2000 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,G+4&G+4F+4&F+E4RRRRRRR
2010 DATA E4&E4<B4&BE4RRG+4G+B4,$1,B4&B4A4&AG+4,E4&E4D+4&D+<B4
2020 '
2030 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,@22V13Q6E4&E4D+4&D+E4RRRRRRR    : ' BRASS
2040 DATA >C+4&C+4<G+4&G+>C+4,$1,G+4&G+4F+4&F+G+4,>C+4&C+4C4&CC+4
2050 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,G+4&G+4F+4&F+G+4RRRRRRR
2060 DATA E4&E4<B4&BE4RRBBBB4,$1,B4&B4A4&AB4,E4&E4D+4&D+E4
2070 '                             ( J )
2080 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,V14Q8O5R{F+G+}Q4BBBBBQ8B&B4EEREF+4
2090 DATA O4C+4&C+4<G+4&G+>C+4,$1,O4G+4&G+4F+4&F+G+4,O4E4&E4D+4&D+E4
2100 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,RRRRRRR>E4C+C+<B{F+G}F+{EF+}{EC+}
2110 DATA E4&E4<B4&BE4RRG+4G+B4,$1,B4&B4A4&AG+4,G+4&G+4F+4&F+E4
2120 '
```

```
2130 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,E4C+RRRRQ7>G+4F+<G+F+>C+C+<B>Q8C+
2140 DATA >C+4&C+4<G+4&G+>C+4,$1,G+4&G+4F+4&F+G+4,E4&E4D+4&D+E4
2150 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,RRRRR{F+GG+AB-}B4&B4&B4Q4EC+<BB
2160 DATA E4&E4<B4&BE4R>C+E4C+E4,$1,B4&B4A4&AG+4,G+4&G+4F+4&F+E4
2170 '
2180 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,Q8B4>C+RRRR<F+4Q4BF+GQ8{EF+}{EC+}EF+
2190 DATA C+4&C+4<G+4&G+>C+4,$1,G+4&G+4F+4&F+G+4,E4&E4D+4&D+E4
2200 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BR,G+4&G+4RRRRRRC+4C+C+RC+
2210 DATA E4&E4<B4&BE4RRG+4G+B4,$1,B4&B4A4&AG+4,G+4&G+4F+4&F+E4
2220 '
2230 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>B<FRF>BB,C+{<BA}G+R>F+{EC+}E{D+E}F+Q4BF+GQ7>C+4<B>C+
2240 DATA >C+4&C+4<G+4&G+>C+4,$5,G+4&G+4F+4&F+G+4,E4&E4D+4&D+E4
2250 DATA <FR>BB<F>BBB4,Q6E4&E4D+4&D+E4,E4&E4<B4&B>E4
2260 DATA $6,V12B4&B4A4&AB4,V12G+4&G+4F+4&F+G+4
2270 DATA ¥
```

リスト5　恋のナックルボール プログラムリスト

CBS・ソニー　28AH2001

```
10 '*****************************
20 '*                           *
30 '*      ｺｲ ﾉ ﾅｯｸﾙﾎﾞｰﾙ        *
40 '*     (PC-8801mkIISR)       *
50 '*   MUSIC BY EIICHI OHTAKI  *
60 '*   CODER BY HOUSEI KYOYA   *
70 '*                           *
80 '*****************************
90 '
100 MD=PEEK(&HC100)
110 IF MD=&HE5 THEN 140 ELSE NEW CMD
120 '
130 POKE &HE21A,209 : CMD STOPM : GOTO 160
140 POKE &HE11A,209 : CMD STOPM : GOTO 160
150 '
160 DIM BA%(4,9),BB%(4,9),SN$(7)
170 FOR X=0 TO 4
180   FOR Y=0 TO 9
190     READ BA%(X,Y)
200 NEXT Y,X
210 DATA    48,   15,    2,    1, 4900,   12,    0,    4,    0,    0
220 DATA    30,   12,    8,    5,   10,   35,    2,    2,   -3,    0
230 DATA    30,   12,    8,    5,   10,   40,    2,   10,   -2,    0
240 DATA    30,    5,    8,    5,    5,   25,    1,    0,   -3,    0
250 DATA    30,    5,    8,    7,    5,    0,    1,    0,   -3,    0
260 FOR X=0 TO 4
270   FOR Y=0 TO 9
280     READ BB%(X,Y)
290 NEXT Y,X
300 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
310 DATA    30,   23,    0,   13,    9,   15,    0,    2,    0,    0
320 DATA    30,   17,   17,   13,    3,    0,    0,    2,    0,    0
330 DATA    30,   23,    0,   13,    9,   15,    0,    2,    0,    0
340 DATA    30,   17,   17,   13,    3,    0,    0,    2,    0,    0
350 '
360 CMD VOICE BB%,BB%,BA%
370 CMD PLAY "","","","Y6,25Y7,240"
380 CMD VOICE LFO 5,1,1,1,+12,0,4
390 CMD VOICE LFO 6,1,1,1,-12,0,4
400 '
410 SN$(1)="V12Q108BRS0Q8BRV12Q1BBS0Q8BRV12Q1BRS0Q8BRV12Q1BBS0Q8BR"
420 SN$(2)="V12Q108BRRBBRS0Q8BRBV12Q1BS0Q8BV12Q1BS0Q8BV12Q1BS0Q8{BB}B"
430 SN$(3)="V12Q108BRS0Q8BRV12Q1BRS0Q8BRV12Q1BRS0Q8BRV12Q1BBS0Q8BR"
440 SN$(4)="V12Q108BRS0Q8BRV12Q1BRS0Q8BRBRBRBRRR"
450 SN$(5)="V12Q108BRBRS0Q8BRV12Q1BRBRBRS0Q8BRV12Q1BR"
460 SN$(6)="V12Q108BBS0Q8BV12Q1BBBS0Q8BV12Q1BBBS0Q8BV12Q1BBBS0Q8BV12Q1B"
470 SN$(7)="V12Q108BRS0Q8BRV12Q1BRS0Q8BRV12Q1BRS0Q8BRV12Q1BBS0Q8{BB}{BB}"
480 '
490 FOR I=1 TO 6
500 READ MC$(I)
510 IF MC$(I)="*" THEN 610
520 IF MC$(I)="¥" THEN 770
530 IF LEFT$(MC$(4),1)="$" THEN 590
540 NEXT I
550 '
560 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
570 GOTO 490
580 '
590 NO=VAL(RIGHT$(MC$(4),1)) : MC$(4)=SN$(NO) : GOTO 540
600 '
610 NB=NB+1
620 ON NB GOSUB 650,660,670,660,650,680,690,700,710,720,730,740,750
```

リスト続く

```
630 GOTO 490
640 ´
650 RESTORE   1280:RETURN
660 RESTORE   1130:RETURN
670 RESTORE   1370:RETURN
680 RESTORE   1650:RETURN
690 RESTORE   1450:RETURN
700 RESTORE   1770:RETURN
710 RESTORE   2000:RETURN
720 RESTORE   1810:RETURN
730 RESTORE   2050:RETURN
740 RESTORE   2140:RETURN
750 RESTORE   2230:RETURN
760 ´
770 FOR I=1 TO 1000 : NEXT I
780 CMD VOICE LFO 5,0,0,0,0,0,0
790 CMD VOICE LFO 6,0,0,0,0,0,0
800 ´
810 IF MD=&HE5 THEN 830 ELSE 820
820 POKE &HE21A,207 : CMD STOPM : END
830 POKE &HE11A,207 : CMD STOPM : END
840 ´
850 DATA T132,T132,T132,T132,T132,T132
860 DATA L8Q8,L8Q8,L8Q8,L8Q8,L8Q6,L8Q6
870 DATA V13,V11,V10,S0M1750,V10,V10
880 ´                            ( A )
890 DATA O2FRRRFRRR,@42O4B{BB}BBB{BB}BB,O4RRRRRRRR                  : ´ XYLOPHN
900 DATA O8RRRRRRRR,O4RRRRRRRR,O4RRRRRRRR
910 ´
920 DATA >BRRRRRBRBRRRRRBR,@44V11O5ERC+C+C+C+<B4>ERC+C+C+C+<B4       : ´ ZITAR
930 DATA ERRRRR<B&B>ERRRRR<B&B,BRRRRRBRBRRRRRBR
940 DATA BRG+G+G+G+F+4BRG+G+G+G+F+4,G+REEEED+4G+REEEED+4
950 ´
960 DATA BBB4BBB4BBBBBBBB16B16,>EE<B4>EE<B4F+F+G+G+AAB4
970 DATA >E4R4E4R4<F+F+G+G+AAB4,BBB4BBB4BBBBBBBB16B16
980 DATA BBG+4BBG+4F+F+G+G+AAB4V12Q6,G+G+E4G+G+E4V12Q6
990 ´                            ( B )
1000 DATA O2FR>BR<FF>BR<FR>BR<FF>B<F,@25O4BRBB>C+C+C+R<BRBBAAAR      : ´ STRING
1010 DATA O4E<EEEA>AR<A>E<EEEB>B<B{A+AG+GF+},$1
1020 DATA O4BRBB>C+C+C+R<BRBBAAAR,O4G+RG+G+AAARG+RG+G+F+F+F+R
1030 ´
1040 DATA FR>BR<FF>BR<FR>BR<FF>B<F,BRBB>C+C+C+R<BRBBAAAR@V0@42O7     : ´ XYLOPHN
1050 DATA >E<EEEA>AR<A>E<EEEB>B<B{A+AG+GF+},$1
1060 DATA BRBB>C+C+C+R<BRBBAAARV10Q6,G+RG+G+AAARG+RG+G+F+F+F+RV10Q6
1070 ´
1080 DATA FRRFFR>BRB<F>B<F>B<F>{BB}B
1090 DATA RRRRRRV15G+4@44V10O4F+F+G+G+AABB                           : ´ ZITAR
1100 DATA E4REE4&E4F+F+G+G+AAB{BA+AG+GF+},$2,G+4RG+G+4&G+4F+F+G+G+AABB
1110 DATA E4REE4&E4V12Q8{>EFGAB}V11{>CDEFG}V10{AB>CDE}V9{FGAB>C}V8{DEFGAB}
1120 ´                           ( C )
1130 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>BR<FF>BR,@44V9O3RRB4RR>C+4RR<B4R>ARA      : ´ ZITAR
1140 DATA O4E>E<EG+A<A>C+E<B>B<B>B<A>A<A>A,$3
1150 DATA V12Q7O4RRBB>C+&C+C+&C+D+&D+<B&B>C+&C+&C+&C+
1160 DATA V12Q7O4RRG+G+A&AA&AB&BG+&G+A&A&A&A
1170 ´
1180 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FF>BR,<RRB4RR>C+4RR<B4R>ARA
1190 DATA E>E<EG+A<A>C+E<B>B<B>B<A>A<A>A,$3
1200 DATA <B&BG+G+A&G+A&AB&B&B&>C+16&<B16&A&A&A&A
1210 DATA G+&G+EEF+&EF+&F+G+&G+&G+&A16&G+16&F+&F+&F+&F+
1220 ´
1230 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FF>BR,<RRB4RR>C+4RR<B4R>ARA
1240 DATA E>E<EG+A<A>C+E<B>B<B>B<A>A<A>A,$3
1250 DATA RRBB>C+4C+C+D+4<B4>E&C+&<B&A,RRG+G+A4AAB4G+4>C+&<A&G+&F+
1260 DATA *
1270 ´
1280 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FF>BR,<RRB4RR>C+4RR<B4R>BRB
1290 DATA E>E<EG+A<A>C+E<E&E>ER16E16<BB>B16G+16F+,$3
1300 DATA G+G+BG+A&G+A4G+&G+&G+&G+&F+&F+&F+&F+,EEG+EF+&EF+4E&E&E&E&<B&B&B&B
1310 ´
1320 DATA B4B4BBB4B4B4BBB<F,@25V11O4BRBB>C+C+C+R<BRBBAAA              : ´ STRING
1330 DATA <E&EEEA>A<A&AE&EEEB>BB{A+AG+GF+},S0Q8B4B4BBB4B4B4BBB4
1340 DATA Q6BRBB>C+C+C+R<BRBBAAAR,Q6>G+RG+G+AAARG+RG+G+F+F+F+R
1350 DATA *
1360 ´
1370 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FF>BR,<RRB4RR>C+4RR<B4R>BRB
1380 DATA E>E<EG+A<A>C+E<E4>E4G+BG+F+,$3,EEG+EF+&EF+4E&E&E&E&<B&B&B&B
1390 DATA G+G+BG+A&G+A4G+&G+&G+&G+&F+&F+&F+&F+
1400 ´
1410 DATA <FR>BR<FR>BRBRBRBR<FF,RR<BR>C+6C+6C+6<BRBR>E@24V12ED+C+    : ´ STRING
1420 DATA E4E4<A&A16A16&AA>E<F+G+B>E&ERR,$4
1430 DATA RR>BB>C+&<B>C+&C+<B&B&B&B,RRG+G+A&G+A&AG+&G+&G+&G+
1440 ´                           ( D )
1450 DATA O2FRRF>BR<FFFRRF>BR<FF,O3B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&BRB>C+D+
1460 DATA O3B&B&BBB&B>D+F+<B&B&BBBBAF+,$5
```

```
1470 DATA V1105RRD+&C+D+&D+C+&C+<B&B&>C+&D+&D+&D+&D+&D+
1480 DATA V1105RRD+&C+D+&D+C+&C+<B&B&>C+&D+&D+&D+&D+&D+
1490 '
1500 DATA FRRF>BR<FFFRRF>BR<FF,E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&ERED+C+
1510 DATA E&E&EEA&A&AAE&E&EE>B>E<E&E,$5
1520 DATA RREE<B&B>C+&<B>C+&C+&C+<B&B&B&B&B
1530 DATA RREE<B&B>C+&<B>C+&C+&C+<B&B&B&B&B
1540 '
1550 DATA FRRF>BR<FFFRRF>BR<FF,<B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B
1560 DATA <B&BBB&B>D+F+B&B&BB&BAF+<B,$5
1570 DATA RR>D+&C+D+&D+C+&C+<B&B&B>D+&D+&D+D+&D+
1580 DATA RR>D+&C+D+&D+C+&C+<B&B&B>D+&D+&D+D+&D+
1590 '
1600 DATA FRFRFFFFFFFF>B{BB}BB,>C+4&C+4&C+4&C+4D+R>>@23C+<B>C+<B4    : ' TRUMPET
1610 DATA AAAAAAAABBBBBBBB,BBBBBBBBBBBBS0Q8B{BB}BB
1620 DATA C+6C+6C+6G+6F+6E6F+&F+,C+6C+6C+6G+6F+6E6F+&F+
1630 DATA *
1640 '                              ( E )
1650 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>B,RR@60V13O3B4RR@58>B4RRRR@59{BB}BB: ' EFFECT
1660 DATA O4EEEEE<EE>E<AAAABBBB,$6,V11O6E4RRB4RR>C+4EC+,V11O6F4RR>C4RRD4FD
1670 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>B,RR@53B4RR@61B4RRRR@18{BB}BB          : ' EFFECT
1680 DATA >EEEEE<EE>E<AAAABBBB,$6,<E4RRB4RR>C+4EC+,<F4RR>C4RRD4FD
1690 '
1700 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>B,RR@17B4RR@60B4RRRR@58{BB}BB@44V12 : ' EFFECT
1710 DATA >EEEEE<EE>E<AAAABBBB,$6,<E4RRB4RR>C+4EC+,<F4RR>C4RRD4FD
1720 DATA <FR>BRB6B6B6B<F>B<F>B<FFF,B4RR>C+6D+6C+6<B4RR>E@24<ED+C+   : ' STRING
1730 DATA EE>E4<A6A6A6A4A{A+B>CC+DD+}E4,BBS0Q8BV12Q1BS0Q8B6B6B6BRBRB
1740 DATA O4BBBB>C+6C+6C+6<B4B4B4RR,O4G+G+G+G+A6A6A6G+4G+4G+4RR
1750 DATA *
1760 '
1770 DATA O3BBB4BBB4BBBBB{BB}{BB}{BB},V12Q7O5BRR6B-12ARR6G+12G6F12E6D12C4
1780 DATA O6B4R6B-12A4R6G+12G6F12E6D12C4,O8BBB4BBB4BBBBB{BB}{BB}{BB}
1790 DATA V11Q4O6F+F+F+RF+F+F+RF+F+F+F+F+F+R,V11Q4O6GGGRGGGRGGGGGGGR
1800 '                              ( F )
1810 DATA O2FR>BR<FR>BR<FR>BR<FF>BR,@44V9Q8O4RRC4RRD4RRC4RB-RB-      : ' ZITAR
1820 DATA O4F>F<FAB-<B->DFC>C<C>C<<B->B-<B->B-,$3
1830 DATA V12Q7O5RRCCD&DD&DE&EC&CD&D&D&D
1840 DATA V12Q7O4RRAAB-&B-B-&B->C&C<A&AB-&B-&B-&B-
1850 '
1860 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FF>BR,RRC4RRD4RRC4RB-RB-
1870 DATA F>F<FAB-<B->DFC>C<C>C<<B->B-<B->B-,$3
1880 DATA C&C<AAB-&AB-&B->C&C&C&D16&C16&<B-&B-&B-&B-
1890 DATA A&AFFG&FG&GA&A&A&B-16&A16&G&G&G&G
1900 '
1910 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FF>BR,RRC4RRD4RRC4RB-RB-
1920 DATA F>F<FAB-<B->DFC>C<C>C<<B->B-<B->B-,$3
1930 DATA RR>CCD4DDE4C4F&D&C&<B-,RRAAB-4B-B->C4<A4>D&<B-&A&G
1940 '
1950 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FF>{BB}{BB},RRC4RRD4RRC4R>CRC
1960 DATA F>F<FAB-<B->DF<F&F>FR16F16CCC16A16G,$7
1970 DATA AA>C<AB-&AB-4A&A&A&A&G&G&G&G,FFAFG&FG4F&F&F&F&C&C&C&C
1980 DATA *
1990 '
2000 DATA B4B4BBB4B4B4BBB<F,@25V11O5CRCCDDDRCRCC<B-B-B-            : ' STRING
2010 DATA F<FFFB->B-<B-4F4FF>C>CC{<BB-AA-GG-},S0Q8B4B4BBB4B4B4BBB4
2020 DATA Q6>CRCCDDDRCRCC<B-B-B-R,Q6ARAAB-B-B-RARAAGGGR
2030 DATA *
2040 '
2050 DATA B4B4BBB4B4B4BBB<F,@25V11O5RRCCD&CD&DC&C&C&C&<B-&B-&B-&B-  : ' STRING
2060 DATA F<FFFB->B-<B-4F4FF>C>CC4,S0Q8B4B4BBB4B4B4BBB4
2070 DATA RR>CCD&CD&DC&C&C&C&<B-&B-&B-&B-,RRAAB-&AB-&B-A&A&A&AG&G&G&G
2080 '
2090 DATA O3BBB4BBB4BBBBBB16B16B16B16B16B16
2100 DATA @23V12Q7O6CRR6<B12B-RR6A12G6C12D6C12F4FR@25V11Q8          : ' TMP/STR
2110 DATA O7C4R6<B12B-4R6A12G6C12D6C12F4FR,O8BBB4BBB4BBBBB{BB}{BB}{BB}
2120 DATA V11Q4O6F+F+F+RF+F+F+RF+F+F+F+F+F+R,V11Q4O6GGGRGGGRGGGGGGGR
2130 '                              ( G )
2140 DATA O2FR>BR<FF>BR<FR>BR<FF>B<F,O5CRCCDDDRCRCC<B-B-B-
2150 DATA O4F<FFFB->B-<B->B-F<FFF>C>CC{<BB-AA-G},$1
2160 DATA V12Q7O5CRCCDDDRCRCC<B-B-B-R,V12Q7O4ARAAB-B-B-RARAAGGGR
2170 '
2180 DATA FR>BR<FF>BR<FR>BR<FF>B<F,>CRCCDDDRCRCC<B-B-B-
2190 DATA F<FFFB->B-<B->B-F<FFF>C>CC{<BB-AA-G},$1
2200 DATA >CRCCDDDRCRCC<B-B-B-R,ARAAB-B-B-RARAAGGGR
2210 DATA *
2220 '
2230 DATA O3BRRRRRBRBRRRRRBR,@44V11O5FRDDDDC4FRDDDDC4                 : ' ZITAR
2240 DATA O4FRRRRRC&CFRRRRRC&C,O8BRRRRRBRBRRRRRBR
2250 DATA V10Q6O5CR<AAAAG4>CR<AAAAG4,V10Q6O4ARFFFFE4ARFFFFE4
2260 '
2270 DATA BBB4BBB4BBB16B16B16B16BR@60V11O4B2,FFC4FGACDCDEFR          : ' PARC
2280 DATA FFC4FGAFGCDE{FED+DC+C},BBB4BBB4BBB16B16B16B16B4
2290 DATA V11Q4O6F+F+F+RF+F+F+RF+F+F+F+F+,V11Q4O6GGGRGGGRGGGGG
2300 DATA ¥
```

日本音楽著作権協会(出)許諾第8847023-801号

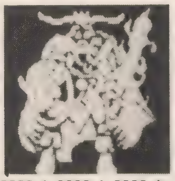
 (P.97より続く)

M&Mモンスターマニュアル

パラメーター
①AC②スピード③攻撃の回数④最大ダメージ⑤経験値

PHOENIX
①13②24③3④8⑤15000

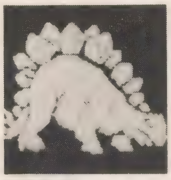
HIPPOCAMPUS
①12②18③4④10⑤600



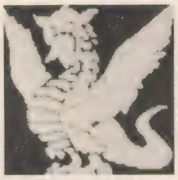
XX ¦ XX ¦ XX ¦ XX ¦ XX
①20②18③1④1⑤15000

GIANT SPIDER
①5②18③1④8⑤200

CYCLOPS
① 6 ②10③2④15⑤400



STEGO-SAURUS
①15②6③1④200⑤5000



COCKATRICE
①4②8③1④ 8 ⑤500

GARGOYLE
①5②12③4④4⑤300

UNICORN
①8②22③3④10⑤500

TYRANNO-SAURUS
①10②12③1④200⑤5000

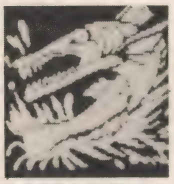
MAN EATING MARE
①6②14③3④8⑤600

BRONTA-SAURUS
①8②6③1④150⑤5000

WEREBEAR
①8②14③4④8⑤800

HIPPOGRIFF
①5②14③3④8⑤200

SATYR
①5②10③2④8⑤300



BARRACUDA
①5②16③1④20⑤350

TITAN
①13②30③2④60⑤20000

PEGASUS
①4②20③3④8⑤250

WATER ELEMENTAL
①12②30③1④50⑤1200

WILD BOAR
①3②14③1④12⑤200

WOOD GOLEM
①5②5③2④15⑤800

SAND WORM
①7②8③1④200⑤15000

HARPY
①3②15③3④5⑤200

SUCCUBUS QUEEN
①20②20③3④30⑤10000

BASILISK
①5②14③1④15⑤1000

CELESTIAL STAG
①14②19③3④10⑤700

WYVERN
①7②12③2④18⑤2000

EXECUTION-ER
①8②14③2④12⑤4000

GREEN DRAGON
①8②12③3④8⑤6000

MANTIS WARRIOR
①8②16③4④12⑤4000

GIANT CENTIPEDE
①5②9③8④4⑤500

ALGAE BEAST

①0②1③1④6⑤50

NATIVES

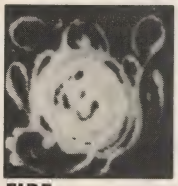
①6②10③2④10⑤200

GREATER DEVIL

①12②19③4④15⑤10000

EVIL EYE

①10②10③2④10⑤5000



FIRE ELEMENTAL

①9②20③1④30⑤8000

CHIMERA

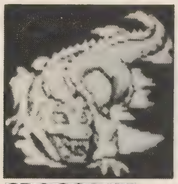
①8②14③6④5⑤5000

ALIEN

①15②15③2④20⑤1000

GIANT SCORPION

①7②13③3④8⑤600



CROCODILE

①5②12③2④10⑤300

GIANT CRAB

①9②12③2④10⑤300

AIR ELEMENTAL

①7②20③1④15⑤4000

MANTICORE

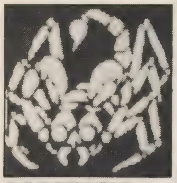
①6②12③4④ 6 ⑤600

GIANT SQUID

①5②14③8④6⑤400

ARCH DEVIL

①16②30③1④100⑤60000



SCORPION

①12②20③2④60⑤12000

GREAT SEA BEAST

①12②30③1④100⑤12000

YETI

①4②13③2④10⑤600

WINGED BEAST

①12②30③1④120⑤12000

VOLCANO GOD

①30②32③6④40⑤60000

GREATER DEMON

①15②19③7④8⑤10000

DARK RIDER

①15②30③4④50⑤12000

SPHINX

①11②18③3④10⑤5000

ASSASSIN

①6②19③1④8⑤2000

INVISIBLE THING

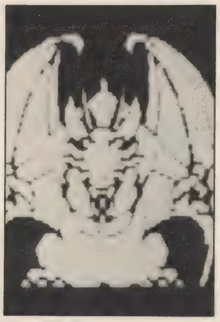
①14②25③3④10⑤6000

LORD ARCHER

①15②21③3
④80⑤20000

MASTER ARCHER

①10②18③8
④16⑤25000



GOLD DRAGON

①10②16③5
④20⑤50000

RED DRAGON

①12②15③3
④20⑤15000

ELECTRIC EEL

①5②15③1
④8⑤500

GIANT LEECH

①2②3③1
④8⑤250

WIZARD

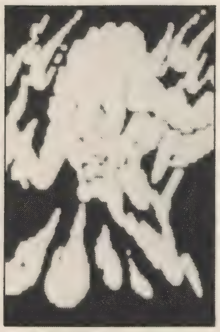
①8②18③2
④6⑤7000

MAGE

①10②20③3
④6⑤8000

ARCH MAGE

①12②25③2
④8⑤25000



POLTER GEIST

①0②16③2
④2⑤150

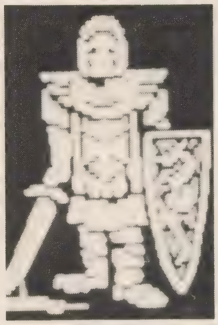
PHANTOM

①7②10③2
④8⑤600

GHOST

①10②10③1
④10⑤4000

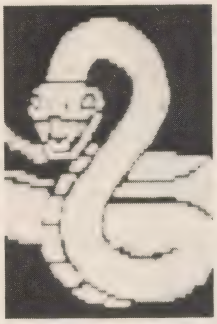
M&M学術調査隊



WIGHT
①6②12③1
④10⑤500

GUARDIAN SPIRIT
①8②16③6
④6⑤6000

WRAITH
①6②9③2
④6⑤800



SNAKE
①2②17③1
④3⑤125

SLITHER BEAST
①4②10③1
④8⑤125

NAGA
①8②15③1
④8⑤4000

RABID LEPER
①0②11③1
④3⑤100

STEEL GOLEM
①15②10③2
④25⑤7500

FROST GIANT
①10②12③1
④24⑤5000

ROTTING CORPSE
①2②3③2
④4⑤100

LICH
①10②20③2
④10⑤20000

ZOMBIE
①2②2③1
④8⑤100

TROLL
①6②12③3
④9⑤600

HILL TROLL
①8②11③3
④12⑤1100

CAVE TROLL
①7②10③3
④11⑤900

OKRIM
①11②18③4
④6⑤20000

ENCHANTRESS
①6②15③2
④6⑤1000

WARLOCK
①8②16③1
④8⑤800

KILLER CADAVER
①8②15③3
④6⑤20000

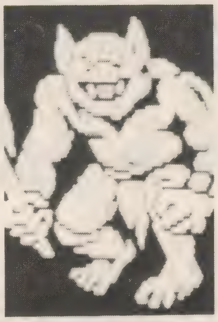
SHADOW BEAST
①3②18③1
④5⑤200

SPECTER
①8②12③1
④12⑤3000

GRAY DRAGON
①8②16③3
④15⑤10000

WHITE DRAGON
①8②15③3
④12⑤10000

SILVER DRAGON
①8②16③4
④16⑤20000



ORC
①4②11③1
④6⑤75

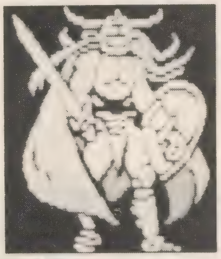
ORC LEADER
①5②14③1
④8⑤100

ORC CHIEFTAIN
①10②15③2
④12⑤500

BATTLE RAT
①3②12③1
④3⑤50

SAVAGE SHREW
①3②13③3
④5⑤150

WATER RAT
①1②6③1
④6⑤500



WARRIOR
①9②14③2④12⑤5000

SWORDSMAN
①6②18③2④10⑤600

CARYATID GUARD
①5②15③1④10⑤400

MILITIAMAN
①9②9③2④10⑤300

BANSHEE
①10②12③1④10⑤3000

HAG
①1②8③2④4⑤100

RAKSHASHA
①14②14③3④5⑤3000

SEA HAG
①8②12③3④6⑤500

WICKED WITCH
①4②14③2④6⑤1000

16 HEADED HYDRA
①15②12③16④12⑤20000

12 HEADED HYDRA
①10②16③12④10⑤12000

8 HEADED HYDRA
①10②13③8④8⑤7500

5 HEADED HYDRA
①7②12③5④8⑤1500

PYRO HYDRA
①7②12③5④8⑤2000

Heartの RPG ひとり言

「マイト・アンド・マジック」学術調査隊はいかがでしたか。ゲームをやってない人が読んだら、さぞおもしろくなかったことでしょう。しかし、なかなか、このゲームは考えて作られているなと思いました。このゲーム、最初は目的やストーリーがユーザーにまったく知らされていないのです。ユーザーが、行動を起こし、クエストを発見し、それを達成していくうちにストーリーや目的がわかり、コンプリートするという方式です。私がいうのもなんですが、RPGとは、本来、ゲームの過程を楽しみ、また、そのストーリーを楽しむといったものなのではないでしょうか。コンピュータRPGの原点であるボードゲームについては、その色あいがもっと濃いのです。ストーリーや、雰囲気を十分に楽しむもの、それも自分が主役となって模擬体験することができてしまうのです。

しかし、残念ながら、そのような楽しみ方をしていない人もよく見かけます。これは、ゲームを作っているソフトハウスのほうも、ゲームを紹介しているわれわれにとっても、非常にくやしいことです。

でも、それはゲームをしている人が一方的に悪いわけではありません。そもそも、コンピュータのファンタジーRPGは、欧米から日本に来たものですから、日本人にとってはなじみのないのは当然のことです。また、ボードゲームから派生したのがコンピュータのRPGだったのですが、日本で先に多くの人に知られたのが、コンピュータのゲームのほうだったというところにも問題があります。

それは何かというと、日本では欧米のゲームが入ってきたときに、おもしろそうだということで、RPGのことをよく知らずに、システムをマネして作ったように思えます。それを日本流に変化させてきたのが、日本のソフトハウスが作るＲＰＧです。たとえば戦闘の場面をアクションゲームタイプにして、それに重点をおいている点では、欧米のものと異なっています。それがよい悪いはあまり気にはしません。ユーザーが判断すればよいのですから。ただ、ファンタジーということから見れば、日本のものは逸脱しているという感があります。ストーリー的に見ると、欧米のものがよいのは当然ですが。

日本と欧米のちがい

さて、欧米と日本では、生活習慣や文化がかなり異なっています。そのため、欧米では容易に理解できるものが、日本ではなかなか理解できないといったことがよくあります。

第１にあげられるのはモンスターでしょう。ファンタジーのRPGの中にはむかしから欧米人の中で語られてきたさまざまなモンスターが登場しています。彼らは、もともとそのようなモンスターが、どのようなところにいて、何をしているのか、どんなに悪いものなのか、ということがわかっています。それは本で読んだり、親から聞いたりとさまざまですが、そういった知識はもち合わせています。日本でいえば、民話やおとぎ話に出てくる妖怪とでもいえるでしょうか。しかし、そういった欧米のモンスターを日本に持ってきても、日本のゲーマーには少しもわからないのです。それらを紹介しているものは、ほとんどない状態ですから。たとえばゲームの最中、オークが出てきたとします。欧米の人は、オークがどのようなモンスターか容易に想像がつきます。と同時に、その雰囲気も理解できますが、日本人の場合だったらどうでしょうか。文字を見てもわからない。絵を見ると、豚のような人間のようなワケのわからない姿をしている。だけど、こいつはモンスターだから、やっつけてしまえばいいんだ。殺しちまえ！ と、なるのではないでしょうか。また、アイテムについても同じことがいえるようです。

むずかしい謎

もう１つ、生活習慣から来るちがいで問題になるのが、謎解きです。「M&M」の場合ではオグの島での質問があげられます。それはチェスのチェックメイトについての問題なのです。日本版では、どこかに答えが書かれてあるのを見つけてきて、入力すればよいのですが、アップル版（オリジナル版）ではそれがチェスプロブレム（詰め将棋のようなもの）になっていて、手筋を入力しなければいけないのです。チェスは欧米では圧倒的支持を受けており、ポピュラーなものになっていますが、日本ではそのたぐいに将棋というものがあるせいでしょうか、チェスをやる人はほんの一握りでしかありません。実際に移植したスタークラフトでは、この問題は日本の人にはムリだと思い、変更したそうです。また、「ウィザードリィIII」では、タロットの質問が出てきますが、これも日本の生活の中ではほとんど知る人がいないのではないでしょうか（最近は占いブームのために少しずつ浸透はしてきたようですが）。

こうした条件が、日本のRPGを変化させてしまったこともいなめません（まだほかにもいろいろ要因はあるのですが）。

私の提案

そこで、私はゲーマーに提案があります。ファンタジーやSFの世界の本や

M&M学術調査隊

■イラストは、富山県のペンネーム鯰さんから送られてきた力作です。ありがとう。

映画を読んだり見たりして、これらを理解してほしいのです。ある程度の知識さえもてば、欧米から来たゲームはとてもおもしろくなり、今まで考えていた以上に楽しくなるにちがいありません。そうでなければ、いつまでたってもモンスターを殺してレベルを上げるゲームとしか見られないのではないでしょうか。

今後のゲームの見通しですが、そう悲観的なことはないようです。いま、多くのソフトハウスでは、シナリオを重視して、ゲームの過程をより楽しませることや、今までのゲームの矛盾点の見直しをしているようです。

私がとても矛盾を感じている点は大きく分けて3つほどあります。

1つは、モンスターがあまりに多く出すぎること。種類もそうですが、ランダムに出る場所がやたら多いこと。必然性のないところにいきなり出現するのですから、これにはまいります。

2つ目は、モンスターをたおしたあとに、宝箱やアイテム、ゴールドなどが出ることです。そんなにモンスターが宝箱ばかり持っているでしょうか？これも限度がありそうです。たとえばスライムなんか、宝箱を持っているのでしょうかね。ゴールドは何に使うのですか？

3つ目はアイテムです。ちょっと切れ味のよい刀が見つかれば、今までのものより切れるようになる。なぜでしょう。使いこんだもののほうが、攻撃しやすいのではないでしょうか？　また、体の大きさのちがうキャラクターの防具を使いまわしできるというのも、おかしいと思います。

まだまだ、トラップのことなどについても疑問がありますが、とめどもなくなってしまうので、このぐらいにしておきます。

RPGは、冒険をシミュレートしていますが、それがより現実的なもので必然性に富み、ストーリーを楽しめるものがたくさん出てくれることを期待します。

それこそ、物語や、映画を見る以上のものがパソコンでできたら、いうことがないですものね。

なんといったって、パソコンのゲームの場合は、ユーザーが主役なのですからね。

ただ、現在のゲームは、RPGに限らず、シミュレーションでも何でも、たおす、殺すというような殺伐としたものばかりでは、いけない気がします。それともこれは、日本人的考えなのかな？

M&M まだまだあった名所旧跡

○砂時計

時間から忘れられた砂時計は、使用することによって、若返ることができるのだ。砂時計を逆さにすればよい。砂漠地方（E-1エリア）にあるので有効に使ってくれ。

○トリビア島

ヴァーンの世界B-4エリアには、トリビア島がある。ここに入るには、500Gもの金を要求されるのだ！ しかし、このエリアのどこかに、無料で島に入れてくれるところがあるのだ。有効に利用しよう。さて、中に入ると質問が5つ出る。1つ答えるごとに50ジェムがもらえてしまうので、質問に答える自信のある人はトライしよう。

○南のクレリック

クレリックというのは聖職者。このゲームでは僧侶というところかな。D-2エリアにはクレリックの隠れがという場所があって、東のクレリック、西のクレリック、北のクレリックという3人がいる。彼らは呪いを解いたり、体を治してくれるのだけれど、南にはクレリックはいないのだ。南のクレリックについては、メッセージのみ。そのメッセージも「ここにはいない」だけじゃ、どこにいるかもわからないのだ。ただ、彼に会うと、さらに能力を上げることができるという。それは何の意味か？ ここらで迷っている人も多いんじゃないかな。私が確認したところによると、パラメーターを上げてくれる泉や、クローバーなどは、1回使用すると2度目は上がらない。しかし、この南のクレリックに会えば、再びパラメーターを上げることが可能になるのだ。「さらに資格を高める」とは、そういうことなのだ（上限はあるらしいので無限にパラメーターが上がるということはない）。くわしくはQ&Aで紹介しています。

○彫像7、ビーストの話

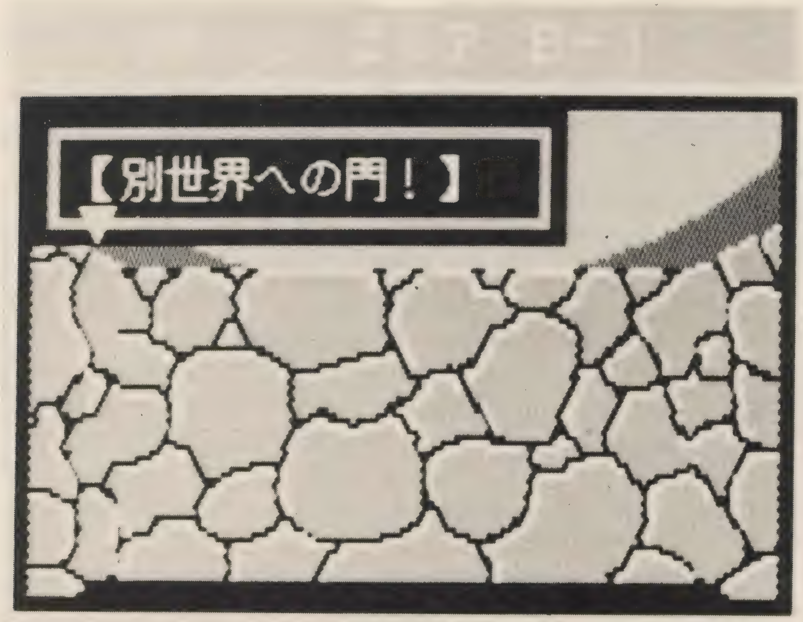
ノームの盗賊の石像は、まず知らない人はいないだろう。ただ、ビーストのことや、幸運の歯車については、いったい何のことかわからない人もいることだろう（かくいう私も、最初はどんなことだか見当もつかなかったのだけれど）。

さて、ビーストとは何を隠そう、地図に出ているモンスターのことなのだぞ。それをたおしてから、歯車のところへ行けばよい。歯車は、じつは車輪のことであり、それはA-3エリアにある。これは、車を回すことによって、経験値などが得られるようになっている。再び使用したいときは、ビーストたちを再度たおしてくればよいのだ。これで、この彫像の問題は解決というわけだね。

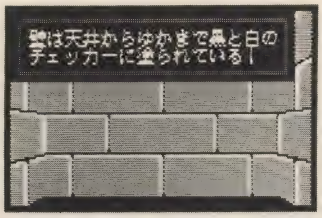
○オグの島

オグの島へ行った人はどのくらいいるのだろう。そして、用はないといわれてしまった人はどのくらいいるのだろうか。ここで、オグと話ができるようになるには、アイテムを持っていなければならないのだ。それは、W Queen Idle（ホワイト・クイーン・アイドル）とB Queen Idle（ブラック・クイーン・アイドル）なのだ。これを聞いて、ピーンときた人はチェスのことをよく知っている人だろう。そして、オグがチェスのチェック・メイトに関して質問するから、それに答えれば経験値が上がるのだ。答えは、どこかの黒と白の張り紙に書いてある（C-3エリアにヒントがある）ので、それを見てくれればよいのだ。Idleはクイバリングの森の廃屋と、黄金都市の遺跡の中にあるぞ。

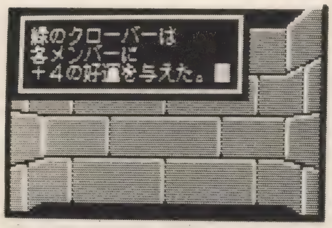
これで大体、このゲームで主要なところの紹介は終わりなのだ。まだ始めたばかりの人で、ほかのことを知りたい人はポプコムを12月号から順に読んでもらえれば、ほとんどのことがわかると思う（アイテムとモンスターのマニュアルも付いているので興味のある人は見てください）。また、途中で止まっている人も、1日も早くコンプリートするようがんばってください。◇



別世界の門。コンプリートした者だけが通れる門だ。



白と黒のチェッカーとは、チェスの盤面のことを表している。このゲームの中には、たくさん出てくるが、重要なものは、ごくわずかしかない。



パラメーターを上げてくれるクローバーだ。1回上げてもらうと、2度目に行っても、上げてもらえない。しかし、南のクレリックに会えば、また上げることが可能となるのだ。

新 入門者のための［Q&A］

悩めるあなたに

4月から、新しい環境に入られた人も多いと思います。新しい学校、新しい学年、新しい仕事、でも、そういった新しさにも、そろそろ、慣れてくる時期です。あなたも、今の自分の環境を、落ち着いて見れる余裕が、出てきたのではありませんか。パソコンの世界も、このシーズンは、いろいろと、変化があります。でも、それらも、そろそろ一段落。これからが、真価がためされるときなのです。

イヤーもうすっかり春になりましたねー。入学やら卒業やらで、初めてコンピュータしちゃった人も多いでしょう。今回は初心にもどって、コンピュータの基本的なことについて、少しちがうところから、説明してみたいと思います。コンピュータにくわしい人も、またか、なんて思う前に、ちょっと読んでみてください。意外と、新しく気がつくことが、何かあるものですよ。

Q ぼくはPC-8801mkⅡFRを使っているのですが、入出力命令のデバイス名になぜキーボードやスクリーンがあるのか、それと、その使い方を教えてください。　　（宮崎県／田口真一）

A まずはデバイスとは何でしょう？　辞書でみると、デバイス＝装置なんて出ていますが、これではピンときませんね。デバイスについて話すには、まずコンピュータのハードウェアから説明しなければなりません。ですが、今回は、よくあるCPUとメモリーと入出力装置といった説明とはちがう方向から、コンピュータを見てみたいと思います。そういう説明の仕方では、今のコンピュータはこうなってるんだ、ということはわかっても、なぜそうなったのかは、わからないからです。コンピュータ自体や、その使われ方の後ろには、ちゃんとそうなる理由と、さまざまな考え方があります。それを少しでも感じてもらえるとうれしいのですが。

“システム”ということばについては聞いたことのある人が多いことでしょう。コンピュータを買えば、マニュアルがついてくる。マニュアル開けば、ぼろぼろとシステムということばが出てくる。でも初心者の人に、システムってなーに？　ときかれて、あなたは答えられますか。狭い意味でいえば、コンピュータのハードとソフトの一式ともいえます。でもそれでは、コンピュータと関係のない新聞記事などで出てくる“システム”には当てはまりません。じつは“システム”というのは、一つのものの見方のことなのです。その、ものの見方とは、いろいろな機能や個性をもったものが集まって、一つのものごとをつくっている、というふうに考えるということです。

たとえば、リンゴは、分解すると、種や実や皮からできていますね。さらに分解すると、それらはみんな原子や電子からできています。でもここまでいくと、リンゴだろうが車だろうが、みんな原子や電子からできていて、変わりがないことになってしまいますけど。でも逆にリンゴは種と皮と実からできていて、それぞれはまたちがった物質からできていて、それらの物質は原子や電子などからできていて、というふうに考えると、リンゴとほかのもののちがいは、部品（原子や電子など）ではなくて、部品の結びつき方のちがいなのだ、と考えられます。この、いろいろな部品が、ルールをもってくっついたひとまとまりの形を“システム”と呼ぶのです。ですからリンゴもシステムの一種だし、車もそう見れるのです。あなたという人間も一つのシステムですし、地球（スケールがでかいでしょー！）も一つのシステムです。ここで重要なのは、“部品”には“大

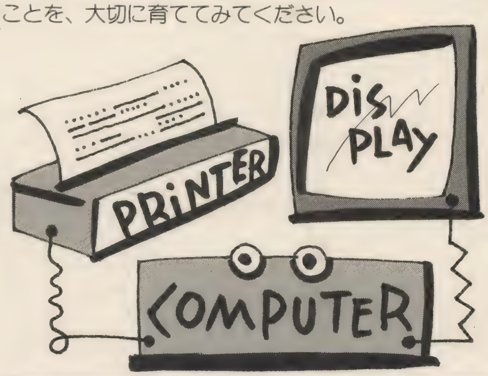
事な部品”や“大事じゃない部品”なんてない、と考えることです。リンゴであれば、種も実も同じように重要です。どっちがなくてもリンゴの機能を果たしませんから。地球を一つのシステムとして見れば、あなたもその一つの部品だし、空を飛ぶ鳥も同じです。そして、その部品は、おたがいに深く結びついています。鳥がいなくなれば、彼らが食べていた虫がふえ、虫がふえれば草が枯らされて、それを食べていた動物が死んでしまう……というぐあいです。このように、一つのものごとを、おたがいに関係し合ったいろんな種類の部品の集まり、と見るのがシステムなのです。

もちろんコンピュータも、CPUもメモリーなどからできた一つのシステムです。そして、このコンピュータこそ、システムを研究するために、システムという考え方を使ってつくられた、代表選手なのです。ものごとは、すべてちがう機能をもった部品からできている、という考え方は、プログラムを組んだことのある人なら、わかりやすいと思います。プログラムというのは、いろんな小さな機能を果たす命令の集まりですし、よくいわれる構造化プログラミングというのも、ひとまとまりの命令を、部品として考え、その部品が結びついて、一つのプログラムになるように設計しよう、ということなのですから。これも、ひとつのソフトウェアのシステムなのです。

コンピュータを使っていると、あちこちで“システム”に出会い、気がつかないうちに、それになじんでしまいます。では続いて、コンピュータ本体のシステムを見てみましょう。大きく分けると3つの部品に分かれます。CPU、メモリー、入出力装置です。CPUとは演算装置ともいい、計算を行うところです。メモリーは、入力されたプログラムやデータを、保存しておくところです。このCPUとメモリーが組み合わさって、コンピュータの内部のコントロールを行います。入出力装置は、コンピュータの内部と外部との、情報のやりとりを行うものです。通常は、この装置のことを、デバイスと呼びます。このことは、大型機でもパソコンでも変わりません。そして、注意してほしいのは、先ほどのリンゴの“部品”の話と同じで、CPUのほうが、メモリーや入出力装置よりも重要だということはない、ということです。どれがなくても、あなたの目の前のパソコンは機能を果たさないか、ちがった機能をもつ別のマシンになってしまいます。

ところが、初期のパソコンなどは、こうではありませんでした。なにごともCPU中心に設計されていたのです。そうすると、CPUが変わると、すべてをまた最初から設計し直さなければなりません。でもCPUも単なる部品の一つとして設計しておけば、あとでCPUが変わっても、そこだけ差しかえればすみますね。同じことは、デバイスについてもいえます。デバイスには、いろいろな種類がありますが、いずれも、コンピュータの中と外との、情報のやりとりを行うという点では同じです。キーボードは、人間から情報をコンピュータに入力する装置ですし、スクリーンは、人間に出力を行います。プリンターは、直接出力する相手が、人間から紙に変わっただけで、ディスクドライブの相手は、フロッピーディスケット、というわけです。

では、これらをみんなひとまとめに、平等なデバイスとしてあつかえると、どういうよさがあるのでしょう。プログラムを作ったとき、1つの命令ですべてのデバイスが使えれば、たとえばデータの入力をディスクからキーボードに変えたい、と思ったとき、その命令のデバイスの指定のところを変えるだけですむようにもできます。さっきのCPUと同じことです。ですから、BASICの命令でも、それぞれのデバイス専用の命令以外に、平等にデバイスをあつかえる入出力命令が用意されているのです。さらに、このようにシステムの“部品”を平等にあつかうようにすると、そのシステムの理解がしやすくなるのです。システムとして考えられたプログラムと、そうでないものとでは、わかりやすさに大きな差が生まれます。1カ所を直すと、プログラムリストじゅうを直さねば、というのでは、何をしているプログラムなのかも、よく見えません。それに比べて、別々の機能を果たす部品の集まり、としておけば、一部を変えてもその部品の中だけを直せばそれですむようになるのです。システムとして考える、ということは、こういうメリットもあるのです。この話は、システムという考え方のほんの一部に触れただけなのですが、結局、いちばん大切なのは、あなたがコンピュータを使っていて何を学んでいるのか？　ということだと思います。あなたなりに気がついたことを、大切に育ててみてください。



Q PC-98VMのユーザーです。MS-DOS（V.3）を持っているのですが、使い方がよくわかりません。MS-DOSが、どのようなものかも知りません。わかるように教えてください。

（栃木県／小林　誠）

A DOSというのは、ディスク・オペレーティング・システムの略で、やはりこれも、システムの一種です。さっきは、ハードウェアの話が主でしたが、今度はソフトウェアのシステムです。このシステムも、さまざまな“部品”プログラムが集まってできています。オペレーティング・システム（OS）というのは、コンピュータのハードウェアを直接コントロールしたり、ユーザーの命令を解読してハードウェアを動かすための、プログラムの集まりなの

です。

では、なぜOSが必要になったのでしょう？　パソコンを例にしてみると、初期のパソコンでBASICが使われ始めたころは、まだOSなどというものは、パソコンの世界になく、大型のコンピュータで使われるものだったのです。ハードウェアのコントロールには、専用のマシン語のプログラムや、BASICに組みこまれた命令を使っていました。RUNとかLISTとかの命令が、OSのかわりに、OSの一部の機能を行っていたのです。内蔵のBASICに関しては、この点は今も変わりません。各マシンごとに用意されたBASICは、そのパソコンの能力を、最大限に生かすように作られています。でも、そのために、あるマシンで作ったBASICのプログラムは、仕様のちがうマシンでは使えなくなってしまいました。そこで、今度は逆に、コンピュータのちがいを気にしないで、プログラムが作れないものかと考えられるようになりました。もちろん、そうなると、各マシン固有の機能は使えなくなりますが、よりたくさんの人が、同じプログラムを、そのまま使えるようになります。そこで、ディスクのコントロールを行うプログラムを中心に、ディスク・オペレーティング・システム（DOS）というものが作られました。電源を入れて、ディスクからこのプログラムを読みこめば、コンピュータのコントロールができるようになったのです。そして、このプログラムを走らせた状態で、BASICなどの高級言語を使って、プログラムを作れば、そのプログラムは、DOSの機能を使ってコンピュータを動かすので、たとえコンピュータがちがっていても、DOSさえ同じであれば、まったく同じプログラムが動くのです。DOSというのは、あなたの作るプログラムとハードウェアとの間の、接着剤(ざい)みたいなものなのです。こうなると、同じマシンを、たくさんの人が持っているのと同じことになるわけで、今までの各機種ごとのBASICの狭(せま)い世界とは比べものにならないほど、質の高いプログラムが出まわることになりました。

じっさい、DOSを使えば、ゲームやホビー以外のもっと幅(はば)広いコンピュータの使い方ができるようになります。世の中には、いろんなプログラムがあります。まだ使ったことのない人は、ぜひ一度ためしてみてください。

では次に、代表的なパソコン用のOSについて、簡単に説明したいと思います。

CP／M-80

CP／Mというのは、マイクロプロセッサーのコントロール・プログラムという意味で、8ビットCPU（8080／Z80）用の最も標準的なOSです。8ビットのパソコンでは圧倒(あっとう)的(てき)なシェアをもっています。アメリカのデジタル・リサーチという会社が開発しました。

CP／M-86

CP／M-80の16ビット用OS。CP／M-80と同じディスクフォーマットなので、1つのディスケットを、8ビットマシンと16ビットマシンとで共有できます。

MS-DOS

16ビット用の代表的なOSです。あとであらためて説明しますが、8ビットで出おくれた、アメリカのマイクロソフト社が、CP／M-80を参考に、開発したものです。アメリカで圧倒(あっとう)的なシェアをもつ16ビットパソコン、IBM PCに採用されているので、NECのPC-98シリーズと合わせると、大変な数の人が世界じゅうで使っていることになります。

OS-9

6809／68000CPU用のUNIX（次に触(ふ)れる）系のOSです。

UNIX

アメリカのベル研究所で生まれた、ミニコン界の標準的なOSです。大型コンピュータのOSと同等かそれ以上の機能をもっています。パソコン用には、マイクロソフト社のXENIX（ゼニックス）があり、NECもPC-UXという98用のUNIXを出しています。これから注目されそうなOSです。

さて、質問のMS-DOSというシステムについて、見てみましょう。このシステムは、大きく分けて3つの部分に分かれています。入出力処理を行う部分、ディスクの管理を行う部分、MS-DOSのコマンドを実行する部分の3つです。さてここで、さっきの〝システム〟の話を、思い出してください。あのとき、〝部品〟を平等にあつかうことによって、あとで構成が変わっても（たとえば、デバイスが変わっても）、そこの〝部品〟だけを入れかえればよいようにできるといいました。このMS-DOSのシステムでも同じなのです。ハードウェアとのデータのやりとりは、すべて入出力を行う部分を通して行われます。つまり、この部分をマシンごとに入れかえれば、どのマシンでも同じDOSが使えるようになるわけです。この〝部品〟の部分を、BIOS（バイオス――Basic　I/O System）と呼びます。あとは、DOSごとにBIOSの使い方が決まっているので、それを守っていれば、できたプログラムはどのマシンでも使えます。これが、DOSの種明かしです。もちろん、ユーザーはそんなことは気にする必要はありません。すべてDOSがやってくれますから。

最後に、MS-DOSの使い方について、簡単に説明しましょう。ほかのDOSもパターンは似ているので、参考になると思います。まず、MS-DOSのシステム・ディスケットを、PC-98のディスク・ドライブにセットして、リセットボタンを押します。すると、自動的にMS-DOSのシステムが読みこまれて、起動されます。これだけで、もうMS-DOSが動いていて、ディスク上のファイルの管理や、プログラムの実行ができるわけです。ここで、DIRというコマンドを入力すると、ディスク上のファイルの一覧が表示されます(BASICのFILESコマンドと同じ機能)。ファイルを削除したいときは、DELコマンドを使います。ファイルを、たとえば、AドライブからBドライブにコピーしたいときは、

COPY　A：ファイル名　B：

としてやれば、コピーできる、というぐあいです。このほかにも、いくつかのコマンドがあります。

プログラムを作る場合は、内蔵BASICを使った場合と勝手がちがってきます。MS-DOSのシステム以外に、使いたいプログラミング言語のコンパイラーやエディター、リンカーといったプログラムが、必要です。エディターやリンカーは、MS-DOSのシステムについてきますが、このエディターは、少々使いづらいので、市販のものを手に入れたほうがよいでしょう。コンパイラーは、MS-DOSについてくるわけではないので、プログラムしたい言語のコンパイラーを、パソコンショップなどで手に入れる必要があります。プログラムを作る手順は、初めにエディターを使ってプログラムを書き、書き終わったら、エディターのコマンドを使ってディスクにファイルとしてセーブします。次に、セーブしたファイルを、コンパイラーを使って、マシン語のプログラムに変換します。このとき、エラーが表示されれば、もう一度、エディターを使ってバグをとり、またコンパイラーで変換し直します。エラーがなくなるまで、これをくり返したあと、今度は、リンカーを使って、最終的に実行できる形のプログラムにします。できたプログラムは、ファイル名をコマンドと同じように打ちこめば、実行されます。内蔵のBASICを使った場合に比べると手間がかかりますが、そのかわり、自分の好きな言語でプログラムが組めるのです。ここで説明した、コンパイラーを使う以外にも、プログラムを組む方法はあります。インタープリターというタイプのプログラムを使えば、内蔵のBASICのように、プログラムを組むこともできます。

MS-DOSは、ユーザーの数も多いので、本当にいろいろなプログラムが出ています。

たとえば、ワープロにしても8ビットマシンのものよりずっと高機能なのがあるし、データベースや、数学などの専門分野を助けるプログラムやら、人工知能の技術を使ったものまであります。

ゲームに飽きてきたな、と思ったら、CP／MやMS-DOSを使ってみると、またちがった世界が見えてくると思いますよ。

Q プログラムを作りたいとき、ドライブ1とドライブ2に、何を入れてプログラムを組めばよいのでしょうか？　それから、途中でやめたときは、どういうふうにすれば、次の日に、前の日の続きができるのですか？

（宮城県／T.Y.）

A プログラムを作るとき、DOS上で開発する場合と、内蔵のBASICを使う場合の2つが考えられます。

2ドライブのシステムで、DOSを使う場合は、ドライブ1をシステム・ディスクとし、そこに、先ほどのMS-DOSのところで話したエディターやコンパイラー、リンカーといったシステムを入れておきます。そして、ドライブ2には、あなたの作ったプログラムを保存しておくためのディスケットを入れておくのが、使いやすいと思います。保存するためのディスケットには、あらかじめフォーマットをしておくことを忘れないでください。なおこの場合、ドライブ2に入れたディスケットは、保存するプログラムによって入れかえてもかまいませんが、ドライブ1に入れたエディターやコンパイラーのシステムは、そのまま入れっぱなしにしておいたほうが、まちがいが少なくてすみます。もちろん、システムからの指示があれば別ですが。

BASICを使ってプログラムを組む場合は、とくに考える必要はありません。システムディスクを使ってディスクBASICを立ち上げたあとは、そのシステムディスクはとくに必要ありません（この状態を、オン・メモリーで動いている、といいます)。同じように保存用ディスケットを用意して(もちろん、フォーマットしてあるもの)、あなたの作ったプログラムを、今まで作ったプログラムといっしょにセーブしておけばいいわけです。ドライブは、1でも2でもどちらでもかまいませんが、1に入れておいたほうが、ドライブ番号を省略できるので使いやすいかもしれません。要は、あなたがどういうふうにプログラムを設計するかによってちがってくるだけです。

作りかけのプログラムを途中でやめて、次の日また続きをしたいときは、途中までのプログラムを、保存用のディスクにいったんセーブします。保存しないでパソコンのスイッチを切ってしまうと、今まで作ってきたプログラムは消えてしまいますからね。

で、その途中までをセーブしたプログラムを、今度はロードしてくれば、そのプログラムの続きができる、ということになります。

*　　　*

というわけで、今回はとくに、コンピュータの基本的なことについて話しました。

読者のみなさんの質問をお待ちしていますので、どしどし送ってください。

それでは、また来月、ではなくて「ソフトQ&A」のコーナーへ。

なんでもSOFT Q&A

さてっ、今月も快調に「なんでもＳＯＦＴＱ&Ａ」のコーナーが始まるよっ。まだまだページをふやせっていうお便りが多いんだけど、そのぶん質問があんまり来ない！　じゃんじゃん質問や、それから自分で見つけた攻略法を送ってきてくれいっ。

よろしく頼むぜっ。

Q『アルゴー』で、エリスの剣がなかなか入手できません。どこでどのようにすればよいか、簡単なヒントをください。　（兵庫県・角中明大）

A んじゃ、簡単に。イーデ山の北東のすみっこのほうに像が4つあるのだ。剣は、そのかべの中。

『アルゴー』に関する質問なら、ダマシにお任せ！

Q『アルゴー』のPC-98版をやっていますが、タワーの入り口が、マッピングしているうちにワープしてしまい、わからなくなりました。タワーのマップさえ見つかれば……。助けてください！　あと、お城の地下に住んでいる「ナイト」がたおせません。どうしたらいいんだ、ぼくは。いま、レベル7です。ダマシさん、お願いだからこのぼくを助けて！（静岡県・渡会兼也）

A 君は不幸な展開をしてしまっているようですね。タワーの周辺でヒントをもらいそこねたのかな。入り口が2つあるの知ってた？　君が使った入り口は、タワーの中心へ直通のバイパスなんだ。いったんタワーの外に出て、月のアイテムを手に入れよう。十字路の水色のカベを探してネ！

マップを売っているお店は、簡単に見つけられるよ。それから、ナイトをたおすのには、特別なアイテムがいるわけじゃないんだ。強い剣か盾を持っていれば、なんとかやっつけられるはず。レベル7ならタワーは楽勝だよ。

Q『ウルティマⅣ』の、空気より軽い乗り物、気球は、いったいどこにあるのですか？　教えてください！　ず〜っと悩んでいます。お願いしますネ♥　（和歌山県・鈴木貴美子）

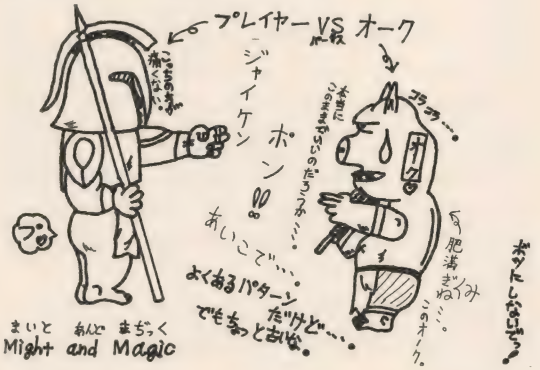
A ダマシはオナゴにはあまいので、このさい、教えてしまいましょう（同時進行にヒントは書いてあるんだけどね！）。ロード・ブリティッシュ城に入ったら、突き当たりを右へ。隠し扉を3つぬけて、城の裏手に出ると、カギのかかった扉があります。中に階段が見えているはずですが、これがヒスロスの入り口。下りると、そこには上に向かうハシゴはありませんから、いったん8階まで下りて、別に階段を探さなければなりません。あるいは、その場で脱出の呪文を使ってしまってもかまわないでしょう。ヒスロスの出口は、ずっと南の島のはしっこにあるんです。そして、山の裾野をまわると……、ほら！

ヒスロスの出口前の広場は浅瀬で囲まれているので、船は近づけません。ここから出るには気球を使うしかないのですけれど、本当は別の目的で必要なんですよ。

うーむ、やけにていねいに書いちまった！

Q『マイト・アンド・マジック』で、C-2にあるノザンバリアの洞窟の奥に狂った魔法使いがいるそうですが、そこへ行く途中に旗があって全然進みません。これは、トラップなのでしょうか。どうしたらいいのですか。教えてくださいませ！　（静岡県・ダニ）

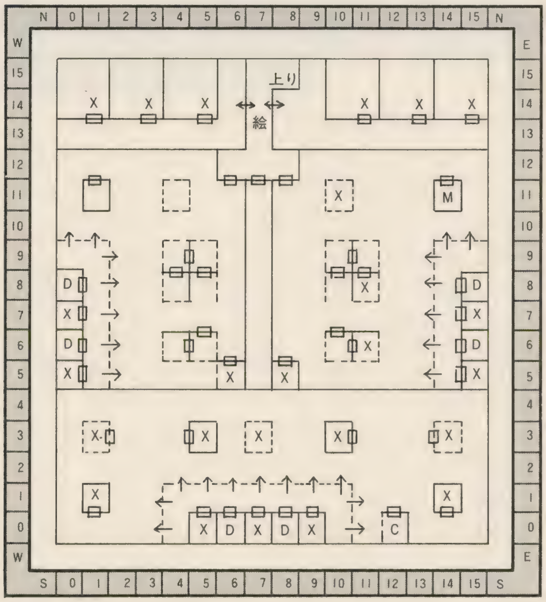
A『マイト・アンド・マジック』は、トラップがイヤになるほど出てきますが、ここは意外に簡単なところなのです。必ず敵が出てくるところがあります。そこはジャンプするか、テレポートすればよいのです。魔法を使わないかぎり先へは進めないとみてよいでしょう。



Q『マイト・アンド・マジック』で、ドラガデューンの地下３Ｆのマップがかけないで困っています。どうか地下３Ｆの謎を教えて！　（東京都・田中浩一）

A ドラガデューンの地下3Fには、南のクレリックが君たちを今やおそしと待っている。必ず会いに行ってくれ。そうすれば君のパーティーのパラメーターを再び上昇させることが可能なのだ。銀のメッセージがすべてそろっている人ならば、上限までパラメーターが上がるはずだ。そうすれば、今後のゲームの展開がとても楽になると思うよ。がんばってくれ。

■ドラガデューンの地下迷宮13



凡例——：カベ　C：南のクレリック
------：バリア　D：ドラ
M：メッセージ　X：敵またはテレポート

Q 『ソーサリアン』88版で遊んでいます。「ドラゴンとたたかう」で、いつもヴァイデスロにやられてしまいます。いったい、みんなは勝ってたりしてるんでしょうか。あと、隠しアイテムのこととかも教えてください。J.D.さんでもコミカさんでも、どっちでもいいから、ずえーったい教えてくださいなっ、と。本当に困ってるんです。よろしく！

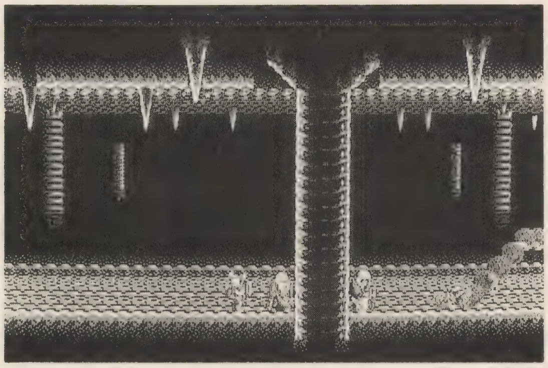
（兵庫県　宮本睦美　18歳）

A ううっ！　女だっ！　オレがやるっ、オレさまだーっ！　と叫ぶJ.D.をシリメに、コミカがお答えさせていただきやす。残念ながら、「レディーズサミット」にも参加できず、フクメンライターを守り通してしまいました。申しわけないっ！

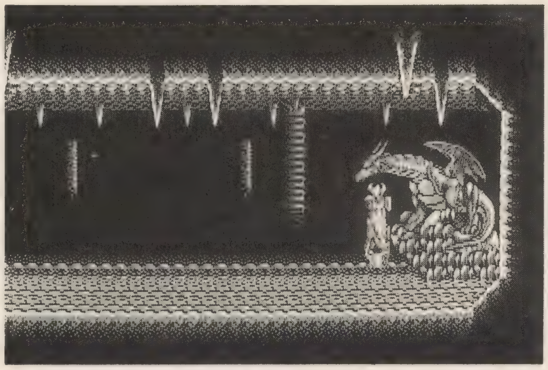
で、「ドラゴンとたたかう」だけど、まず、このモードへの入り方から。これが、はっきりいってわかんなくなった。一等有力な説が、1)「囚われた魔法使い」を解いて、2)「消えた王様のつえ」、「暗き沼の魔法使い」、「氷の洞窟」、「メデューサの道」「呪われたクイーン・マリー号」、「不老長寿の水」のうち5つを解いたメンバーでパーティーを組む、というもの。解くというより、デカキャラさえたおせばいいという気もするが。

どうも、レベル8以上というのではないらしい。とにかく、さっきのことをやれば、確実にドラゴンモードがオープンすることは確か。

それからの戦い方は、人によってまちまちなんだけど、いちばん合理的に思えるのが、秋田県の黒沢晋氏の方法。まず、INTがプラスのファイターか、ドワーフを先頭にして、「ルシフェルの水門」の水晶剣を持ち帰る。これは、0MPでHEALの魔法がかけられるのだ。で、ヒドラ、ブルードラゴンは、適当にやっつける。で、問題のヴァイデスです。なーんちゃって。つまんないな。で、この人よく見てると、ある柱のとこまでしか来られない。で、その柱のぎりぎりのところで待って、ERADICATION(太→火→月）の魔法を連射する。これをくり返してると、頭だけに



ヴァイデスはこの位置で……。



キングドラゴンは、ここで待つ！

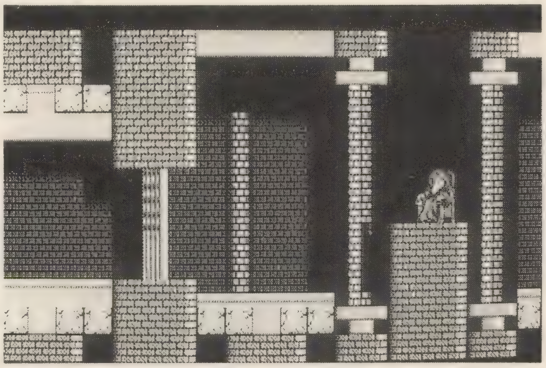


写真1　オーガーのいるところ

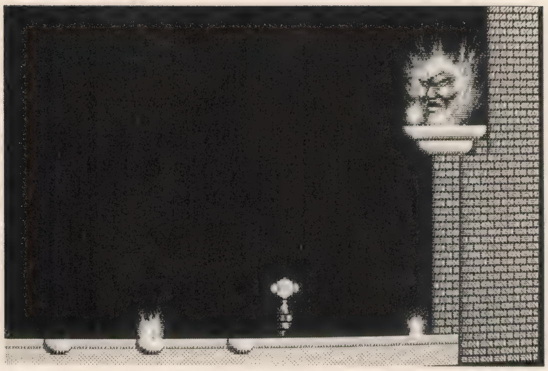


写真 2　ファイアーエレメントのとこ。

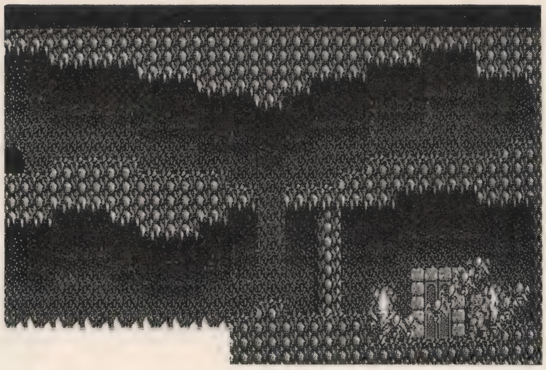


写真 4　ガーバグの出るとこ。

なって、これには魔法がきかないので、先頭の剣士にビシバシと戦わせる。もちろん後ろに、RESURRECTIONをもってるエルフかウィザードを待機させとくよーに。

で、次にキングドラゴン。これは、神奈川県のGAUSASU氏のが、わかりやすい。まずキングドラゴンの首の真下に行く。ここが、ドラゴンの炎を受けない唯一のところなのだ。で、剣を使うもよし、魔法を使うもよし。DEG-NEEDLEがいいと書いてある。

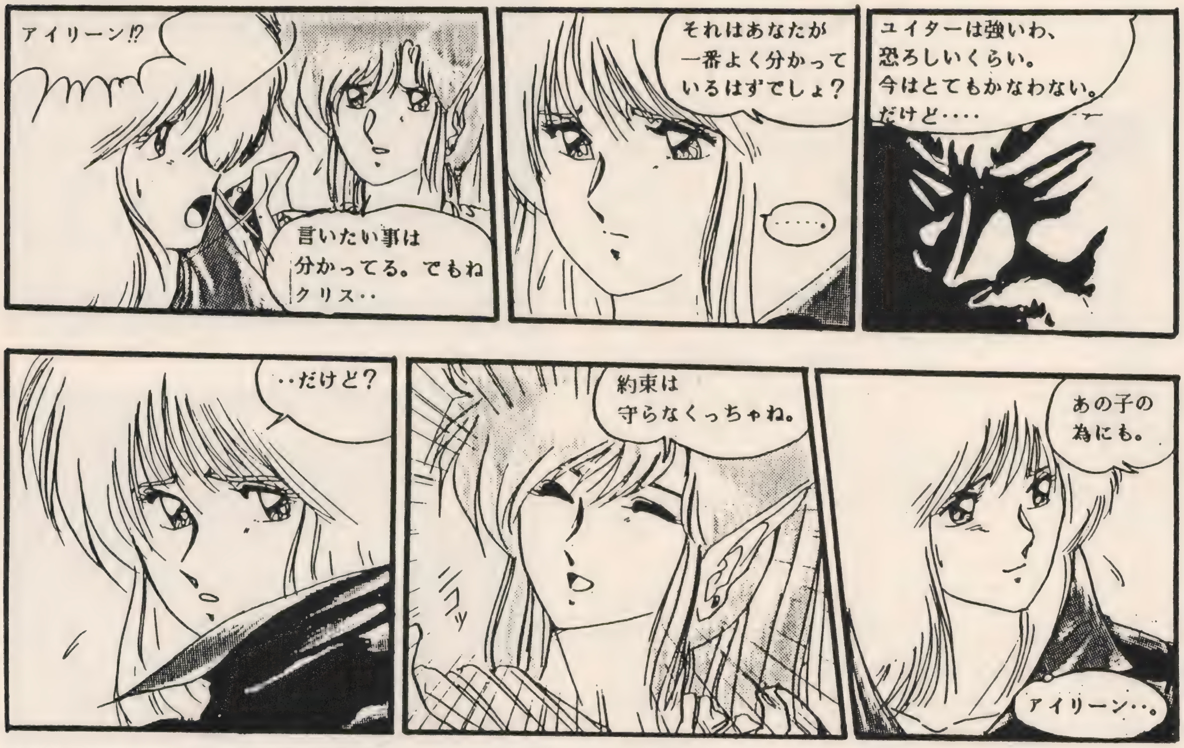
DEG-DEATHもきくという意見があるんだけど、きかないという見方もあって、これはコミカは、まだためしてないのでなんともいえない。

DEG-DEATHのつくり方は、けっこう大変なのだけど、「ロマンシア」さえやれば楽ちん。「王女の首かざり」をもらって、これに火星の魔法をかけてもらうだけ。

と、いったところで、隠しアイテムについて、と。

まず、「囚われた魔法使い」。ここは、モーニングスターと、ENERGY-RODがもらえる。これは装備できて、それぞれ、STR、VITが10ずつアップ。そのほかに、ふつうはもらえないのが、ひすいの指輪と、めのう入りの衣。ひすいのほうが写真1のオーガーがいるところ。もう1つが写真2のファイアーエレメントのいるところ。FLYを使わないかぎり近づけない。これはそれぞれ、木が8、月が12かかっていて、それぞれがアップ。だけど、これだけじゃ魔法が使えないので、持っているほうがいいかどうかは別の問題。

それから、「暗黒の魔道士」が、はがねの剣、銀のヨロイ、水晶の盾で、それぞれ、FLYがなければいけないところ。



埼玉県の木村氏から送られてきたコミック版『ソーサリアン』。これは「天の神々たち」から。

「不老長寿の水」では、GRADIUSと復活の薬、GRADIUSは、1つ目のバルブをとったあと、酸の海のいちばん右端で地面を踏む。復活の薬は、3つ目のバルブを心臓にはめたあと、音叉を拾った宝箱をもう一度見に行く、というのでした。

以上、隠しアイテムに関する情報は、大阪府の栃尾賢一氏でしたっ、と。

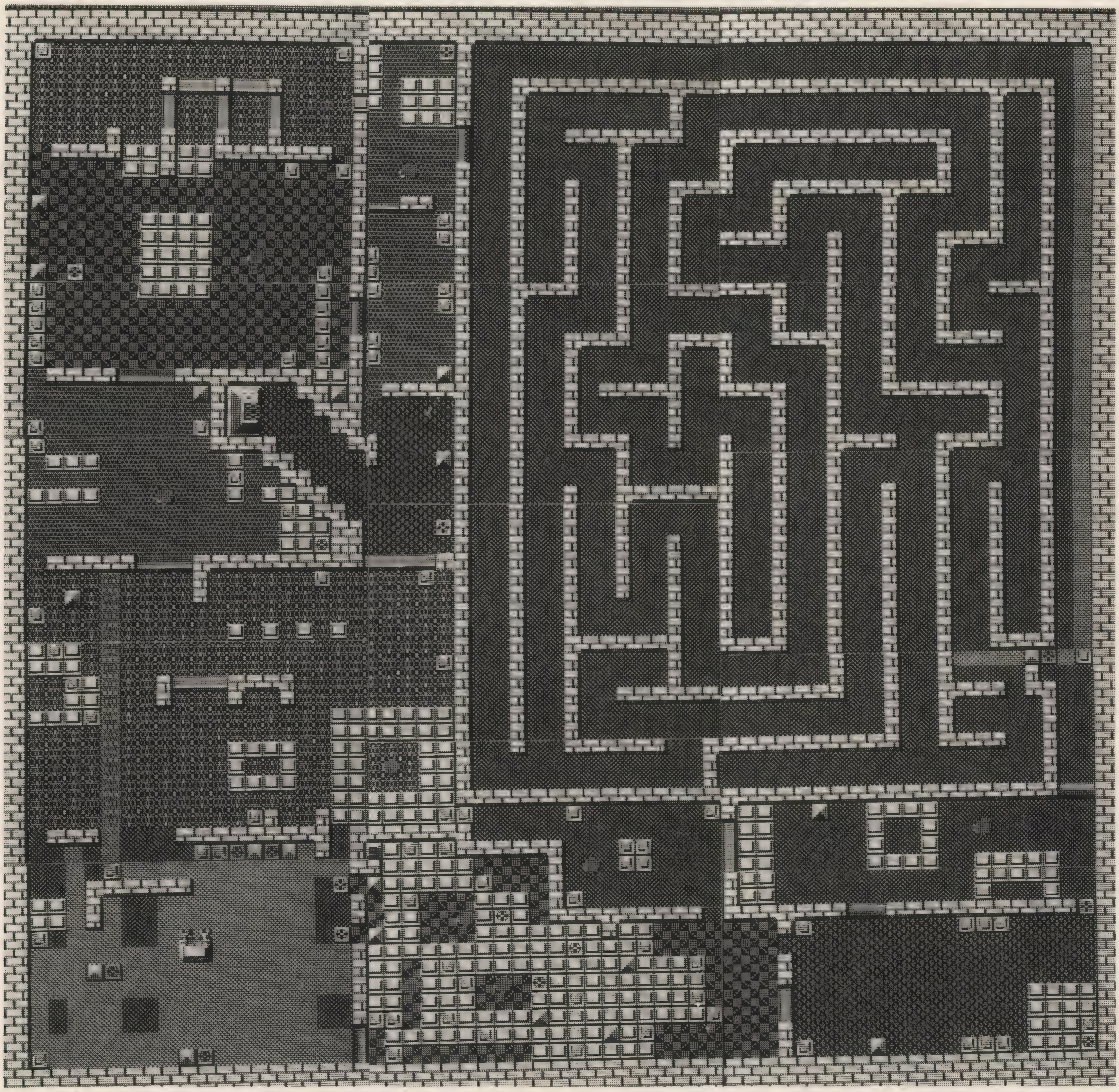
とにかく、『ソーサリアン』って油断できない、というか、まだまだ不思議なことがあるような、ないような、どんなんでもいいから情報くらはいね。で、98版とかはけっこうアイテムの位置とかちがってるみたいだし。こっちのほうの情報も待ってるよん。

もちろん、編集部でも98チームを発足させて、98版の攻略も進めてるから、このコーナーへのお便りも待ってるのだ。よろしくーっ！

Q 『ハウ・メニ・ロボット』のマップ公開どうもありがとう。でも、どうして最終面を出してくれなかったの？ 出し惜しみせずに見せて！ （大阪府・中田久美子）

A いやー、出し惜しみしたわけじゃないんだけど、前回はスペースの都合なんかもあって出せなかったんだ、ゴメン。そんなわけで、今月は、このQ&Aのコーナーを借りて大公開！

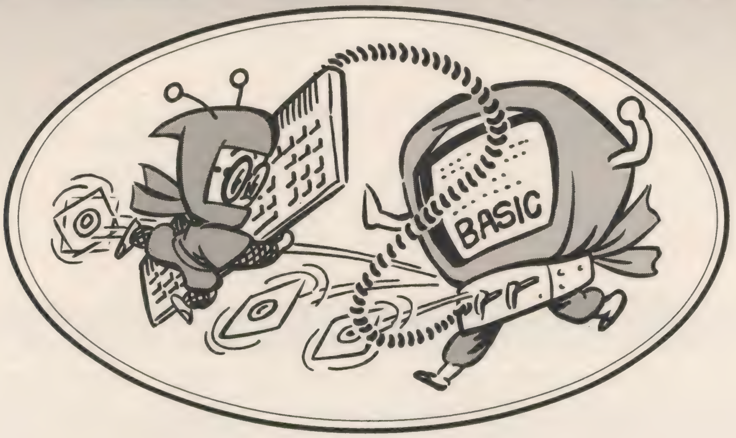
『ハウ・メニ・ロボット』8ビットバージョン「黄金の国の区分地図」補足　ステージ9『VANTAGE』



ランプ19個／バッテリー16個／リフレクター80個／トリプルE9ひき／ミラー17枚／ポッド296個

BASICは不滅だ！ 第9回

パソコン入門講座



イラスト／今井雅巳

前回は配列変数について説明し、それをいろいろの形であつかうプログラムを示しました。この中に配列変数をディスクにセーブしたり、ディスクからロードするルーチンが入っています。じつはこのデータのファイルは今回説明するシーケンシャルアクセスファイルと呼ばれるものです。

大型コンピュータの磁気テープ

大型コンピュータの磁気テープの実物を見たことがない人でも、映画やテレビの中でコンピュータの一部として、カセットテープを大型にしたような磁気テープがくるくると回るのを見たことがあるでしょう。初期の大型コンピュータの外部記憶装置として登場し現在も大容量の外部記憶装置の一つとして使われています。磁気テープの記録方法は、テープ上に並行に9本のトラックがあり、この9本に並列にデータを記録します。1バイトは8ビットから成りますから、データとして8トラックを使い、残りの1トラックを、誤りチェックのために作られたパリティビットの記録用に使います。

記録密度は1トラックにつき、1インチに何ビット分を記録するかで表示され、単位表示はbpi（ビット／インチ）が使われます。初期の300bpiから、800bpi、1600bpiと変わり現在の主流は6250bpiとなっています。

6250bpiでは9トラックあるので、1インチに6250バイトの情報が記録できます。いちばん大きい磁気テープのリールの直径は26.5cmでこれに2400フィートのテープが巻かれています。単純に計算すると全体の容量は、

2400フィート×12インチ/フィート×6250バイト/インチ＝180,000,000バイト

つまり、180Mバイトということになります。パソコンで使う2HDタイプのフロッピーディスクの容量が約1.2Mバイトであることを考えると、大変な大容量です。

9トラックのうちの1本はパリティチェック用のビットとして使われています。パリティチェックというのは、磁気テープ装置がテープを読み書きするさいに、正しく実行したかどうかを、簡単な方法でチェックするために考えられたものです。どういうチェックかというと、9本のトラックから9ビットのデータを読み出して、この9ビットのなかの1が立ったビットの数を数えます。そして、この個数が奇数個ならば正しいデータ、偶数なら読み取りエラーと判断するのです。8ビットのデータのなかの1の立つビットはいろいろですから、奇数になるようにパリティビットの立て方を変えて、9ビットのデータにして記録しているわけです。パソコンのことを少しくわしく知っている人はRS-232Cの通信データの中に、パリティの有無というのが出てきます。じつはあれと同じです。通信の場合は7ビットデータ＋1パリティビットで使われますが、今はアスキーコードの8ビットで情報をあつかうことが多いので、パリティビットなしの8ビットデータで通信している人が多くなっています。

ついでに磁気テープへの記録の仕方を説明しましょう。

磁気テープ上には、ブロックと呼ばれるひとまとまりの長さの単位で情報を書きこみ、ブロックとブロックの間にはギャップまたはIRGと呼ばれる空白部を入れるようになっています。なぜこうなっているかをくわしく説明すると長くなるのでしませんが、1ブロックをたとえば6250バイトと決めておきますと、1ブロックはちょうど1インチの長さになります。ギャップの長さは約0.5～1インチです。このため、かりにギャップを0.5インチとすると、2400フィートの磁気テープに書きこめる実効的な容量は、

［(2400×12)÷1.5］×6250＝120Mバイト

ということになります。

	ギャップ	データ	ギャップ	データ	ギャップ	
		ブロック		ブロック		

シーケンシャルアクセスファイル

なぜ大型コンピュータの磁気テープの話をしたかというと、磁気テープはシーケンシャルアクセスファイルの代表だからです。シーケンシャルというのは「順々に」という意味、アクセスというのは「読み書きの作用」のことです。要するに、順番に書きこんでいって、読み出すときはテープを巻きもどして、再び先頭から書いたのと同じ順序で順番に読み出すようなファイルのことです。

事務処理や商品伝票の処理などの大量の情報処理の大部分のものと、データの保存用のファイルは、このような大容量のシーケンシャルなデータファイルで処理できます。このため大会社や銀行などのコンピュータ室に行くと（といっても、ふつうの人は社員といえども入ることはもちろん、近づくことも許されないのですけれど)、たくさんの磁気テープがあります。

さて、パソコンでこのシーケンシャルアクセスファイルをつくってみましょう。例題として、ゴルフのコンペ(大会)の成績を入力したり、ディスクに記録したり、ディスクから読み出したりするプログラムを使います。実用上は、成績別にならべかえるなどの処理も必要だけれども、ここでは入力、表示、セーブ、ロードの４つの機能にしぼります。

リスト１がそのプログラムです。

(100～120行）NDで参加人数の最大を定めます。

(130行)名前NAM$(ND)、スコア(得点)DT(ND, 3)を配列変数を使って定義します。ここでDT(ND, 3)はカッコ内の要素番号指定がカンマで区切られて２個になっています。このような配列変数を２次元配列変数と呼びます。２次元配列変数は次のように使います。

DT(N, 1)……N番目の人のハンディ

DT(N, 2)……N番目の人のイン(第１回目)のスコア

DT(N, 3)……N番目の人のアウト(第２回目)のスコア

配列変数をこのように使うとたいへん便利です。学校の生徒の試験の成績データを９教科について記録するためにDT(ND, 9)のように使い、１～９を９教科に対応させればよいからです。

(140～150行）初期設定部分

(160～190行）メインメニュー表示と選択入力部

(200行）ON～GOTO文による分岐

(210～460行）データの入力部。ここは、まず名前入力、インのデータ入力、アウトのデータ入力の別を選択し、そのあと、何番目の人のデータを入力するかを指定して入力できるようにしてあります。こうすると、たとえば名前は前の日にすべて入力しておき、セーブしておくということも可能になるからです。インとアウトもゴルフのコンペ中なら同時に入力する必要もないのでこのほうが好都合です。

(470～640行）入力ずみデータの表示部で例によって20行ごとに表示を停止させています。データをプリンターに出力したい人は、この部分のPRINT文をそっくりLPRINT文に変えたルーチンをつくり、メニューに加えて選択できるように変更すればよいでしょう。

(650～720行）データをディスクに出力する部分です。この出力形式がシーケンシャルアクセスファイルの形式です。使われる命令はOPEN、PRINT＃、CLOSEの３個だけです。シーケンシャルアクセスであることは明示的にはどこにも表れていません。670行のOPEN～FOR OUTPUT AS＃１によって、このファイルが出力（FOR OUTPUT）用であることが示され、AS＃1でプログラムの中では＃１という番号によって、ファイルの区別がされることを指示しています。このような＃１などの番号を「ファイル番号」とか「ファイルコード」と呼んでいます。たくさんのファイルを同時にあつかうときは、＃２、＃３、……というふうにファイル番号をふやして使用し、ファイルの区別をします。

(730～790行）データをディスクから読み出す部分です。ここも、OPEN、INPUT＃、CLOSEの３つの命令だけです。OPEN～FOR INPUT AS＃１によって、このファイルが入力（FOR INPUT）用であることが示され、AS＃1でプログラムの中では＃１というファイル番号によって、ファイルの区別がされることを指示しています。ここで入力というのは「ディスクからコンピュータへの入力」という意味です。勘ちがいして「ディスクへの入力」と思っている人は、注意してください。シーケンシャルアクセスファイルの入力では、出力と同じ順序で読み出してやることが重要です。なお、入力でも最初にデータの個数が記録されていることを利用して、FOR～NEXT文でデータを読みこんでいます。このほうがわかりやすくてよいと思います。

ランダムアクセスファイル

シーケンシャルアクセスファイルは先頭から順に読み書きするタイプのファイルです。簡単ですし、書きこみと読み出しが対応していれば、どんなふうなデータを出力してもかまいません。プログラムも非常に簡単でOPEN、INPUT＃、PRINT＃、CLOSEの４つの命令だけで使えます。しかし、次のような欠点があります。それは、磁気テープの中ほどのデータを読み出したいと思っても、すぐに中ほどが読み出せないことです。磁気テープは物理的にも中ほどまで巻きとらないと読めないことは明らかですが、ディスクの中のシーケンシャルアクセスファイルの場合でも、ファイルの中ほどをいきなり読み取ることはできません。きちんと先頭から、書いたときと同じ順序で中ほどまで読み進む必要があるのです。もし、フロッピーディスクをまるごと、１つのシーケンシャルファイルとして使っていたとしたら、中ほどまで読み進むには何十秒もかかってしまいます。これは大変な欠点というか、いきなり中ほどを読み出したいような場合には、シーケンシャルアクセスファイルは不向きだということになります。

たとえば、航空券やJRの特急券の予約を処理するプログラムのことを想像します。通信線で中央の超大型コンピュータと端末装置が接続されていて、何月何日の何便という

ような問い合わせに対して、一瞬のうちに空席状況を回答することが必要です。すべてのデータをディスク装置ではなくて、メモリーに保持していれば一瞬のうちに回答できます。しかし、座席予約のデータなどは巨大なデータですから、メモリー上には保持できませんので、ディスク上に記録することになります。このとき、シーケンシャルアクセスファイルでは実用にならないことは明らかでしょう。

じつはディスクドライブは磁気テープのようなシーケンシャルアクセスしかできない装置にかわって、ファイル内の任意の場所のデータを瞬時に読み出せる装置として考案されたものです。このようなファイル内の任意の場所を指定して読み出すようなアクセス方法を、ランダムアクセスと呼びます。ディスク装置はこのランダムアクセスを可能とする装置として考案されたものです。ほかにもランダムアクセスを可能とする装置に磁気ドラムというものもあったのですが、現在はほとんど使われていないようです。

ランダムアクセスはファイルの中の任意の場所を指定して、そこの記録を読み出したり、そこに書きこんだりできますが、そのためには場所を指定する方法が準備されていなければなりません。場所を指定できるために、ランダムアクセスファイルでは、レコードという考え方を使います。レコードは1回の入力命令または出力命令で読み書きされるひとまとまりのデータのことです。前のゴルフのデータの場合ですと、1人の名前とインとアウトのスコアを1レコードと考えることができます。

1レコードの大きさには、パソコンによっていろいろの制約条件があって、自由には設定できませんが、最大でも256バイトです。じつは20バイトくらいしか使わなくても、パソコンの場合は256バイト分が使われるようです。

PC-9800シリーズのBASICなどでは、フロッピーディスクの1セクターが256バイトですから、ランダムアクセスファイルの1レコードは、セクター単位と一致していることになります。

前にも書いたと思いますが、フロッピーディスクは同心円状にトラックと呼ばれる記録部分があり、2HDタイプの場合ですと、表面と裏面合わせて156トラックあり、1トラックは26セクターに分かれています。つまり全部で156×26=4056セクターあることになります。

このためパソコンの場合は、トラック番号とセクター番号を指定することで特定の場所を指定でき、それがランダムアクセスファイルをつくるための基礎になっています。

まわりくどく書きましたが、ランダムアクセスファイルでは、1レコードが決まった長さになっていて、ファイル内のレコードを、レコード番号で指定できるようになっています。このため、100レコード目に書くとか、50レコード目を直接読み出すとかができます。

なお、ランダムアクセスファイルを正常に使うためにはレコードの最大サイズまでのレコードを、一度初期化しておかなければなりません。

ランダムアクセスファイルの例

ここでは会社の社員のデータの問い合わせシステムを考えてみます。社員は、通し番号の社員番号があるものとします。氏名NAM$、住所JYU$、郵便番号UB$、電話番号TL$、年齢YR$、性別SX$、職務名SHK$、家族人数KZ$、基本給KYU$が記録されているものとします。

ランダムアクセスファイルでは、これらのデータの一つ一つに何バイトを使うかを決めます。

氏名NAM$ ………20バイト
住所JYU$ …………60バイト
郵便番号UB$ …… 6バイト
電話番号TL$ ……10バイト
年齢YR$ ………… 2バイト
性別SX$ ………… 2バイト
職務名SHK$………20バイト
家族人数KZ$ …… 2バイト
基本給KYU$ …… 6バイト

とします。全部で128バイトです。

これをFIELD文という命令で定義します。

FIELD #1, 20 AS NAM$, 60 AS JYU$, 6 AS UB$, 10 AS TL$, 2 AS YR$, 2 AS SX$, 20 AS SHK$, 2 AS KZ$, 6 AS KYU$

のように、変数名とその長さを、(長さ) AS (変数名) の形で定義します。

誌面の都合でこのプログラム解説は次回にします。しかし、ここでもランダムアクセスファイルに関係する命令はOPEN、FIELD#、GET#、PUT#、CLOSE、LSETの5つだけです。400行のPUT#1, I Iと510行のGET#1, I Iの命令中のI Iがレコード番号となっています。◇

リスト1 シーケンシャルアクセスファイルの例

```
100 '(P06-01)ゴルフ データ ショリ(シーケンシャル・アクセス・ファイル
)
110 CONSOLE 1,24,0,1
120 ND=100:NN=0
130 DIM NAM$(ND),DT(ND,3)
140 LOCATE 0,0:COLOR 4:PRINT "ゴルフ コンペ シュウケ
イ"
150 COLOR 7:CLS
160 PRINT
170 PRINT "1)ニュウリョク 2)ヒョウジ 3)セーブ 4)ロード 5)
オワリ";
180 INPUT Z$:IF LEN(Z$)<>1 THEN 160
190 IF Z$<"1" OR Z$>"5" THEN 160
200 N=VAL(Z$):ON N GOTO 220,480,660,740,810
210 '-----ニュウリョク -----
220 PRINT STRING$(78,"-")
230 PRINT "1)ナマエ 2)ハンディ 3)イン・スコア 4)アウト・スコア
5)オワリ";
240 INPUT Z$:IF LEN(Z$)<>1 THEN 230
250 IF Z$<"1" OR Z$>"5" THEN 220
260 N1=VAL(Z$):IF N1=5 THEN 160
270 PRINT
280 INPUT "バンゴウ (0 ハ オワリ)";Z$
290 B$=Z$:GOSUB *NUMCHK:IF NCHK=1 THEN 270
```

```
300 II=VAL(Z$):IF II<1 OR II>ND THEN 160
310 IF II>NN THEN NN=II
320 ON N1 GOTO 330,350,390,430,160
330 INPUT "ﾅﾏｴ               =";NAM$(II)
340 GOTO 270
350 INPUT "ﾊﾝﾃﾞｨ             =";Z$
360 B$=Z$:GOSUB *NUMCHK:IF NCHK=1 THEN 350
370 DT(II,1)=VAL(Z$)
380 GOTO 270
390 INPUT "ｲﾝ ﾉ ｽｺｱ          =";Z$
400 B$=Z$:GOSUB *NUMCHK:IF NCHK=1 THEN 390
410 DT(II,2)=VAL(Z$)
420 GOTO 270
430 INPUT "ｱｳﾄ ﾉ ｽｺｱ         =";Z$
440 B$=Z$:GOSUB *NUMCHK:IF NCHK=1 THEN 430
450 DT(II,3)=VAL(Z$)
460 GOTO 270
470 '-----ﾋｮｳｼﾞ -----
480 IF NN=0 THEN 220
490 PSW=0
500 FOR I=1 TO NN
510 IF (I MOD 20)<>1 THEN 560
520 IF PSW=0 THEN PSW=1:GOTO 550
530 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 530
540 PRINT
550 PRINT "No. ﾅﾏｴ                     ﾊﾝﾃﾞｨ   ｲﾝ  ｱｳﾄ ﾄｰﾀﾙ"
560 PRINT RIGHT$("  "+STR$(I),3);")";
570 PRINT LEFT$(NAM$(I)+STRING$(20," "),20);
580 PRINT RIGHT$("     "+STR$(DT(I,1)),5);
590 PRINT RIGHT$("     "+STR$(DT(I,2)),5);
600 PRINT RIGHT$("     "+STR$(DT(I,3)),5);
610 T=DT(I,2)+DT(I,3)-DT(I,1)
620 PRINT RIGHT$("     "+STR$(T),5)
630 NEXT I
640 GOTO 160
650 '-----ｾｰﾌﾞ -----
660 IF NN=0 THEN 220
670 OPEN "GOLF-1" FOR OUTPUT AS #1
680 PRINT #1,NN
690 FOR I=1 TO NN
700 PRINT #1,NAM$(I);",";DT(I,1);",";DT(I,2);",";DT(I,3)
710 NEXT I
720 CLOSE #1:GOTO 160
730 '-----ﾛｰﾄﾞ -----
740 OPEN "GOLF-1" FOR INPUT AS #1
750 INPUT #1,NN
760 FOR I=1 TO NN
770 INPUT #1,NAM$(I),DT(I,1),DT(I,2),DT(I,3)
780 NEXT I
790 CLOSE #1:GOTO 160
800 '-----ｵﾜﾘ -----
810 CONSOLE 0,25,0,1:END
820 '-----ｽｳｼﾞ(ｾｲｽｳ) ﾁｪｯｸ -----
830 *NUMCHK
840 LL=LEN(B$):NCHK=0:IF LL=0 THEN NCHK=1:RETURN
850 FOR L=1 TO LL:B1$=MID$(B$,L,1)
860 IF B1$<"0" OR B1$>"9" THEN NCHK=1:L=LL
870 NEXT L
880 RETURN
```

リスト2 ランダムアクセスファイルの例

```
100 '(P06-02)ﾗﾝﾀﾞﾑ･ｱｸｾｽ･ﾌｧｲﾙ ﾉ ｻﾝﾌﾟﾙ
110 CONSOLE 1,24,0,1
120 DIM D$(9),MS$(9)
130 LOCATE 0,0:COLOR 4:PRINT "** ｼｬｲﾝ ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｼｮﾘ **"
140 ND=200:GOSUB *INIT
150 COLOR 7
160 CLS
170 INPUT "1)ﾆｭｳﾘｮｸ 2)ﾋｮｳｼﾞ 3)ﾌｧｲﾙ ﾉ ｼｮｷｶ 4)ｵﾜﾘ";Z$
180 IF LEN(Z$)<>1 THEN 160
190 IF Z$<"1" OR Z$>"4" THEN 160
200 N=VAL(Z$):ON N GOTO 220,440,600,710
210 '-----ﾆｭｳﾘｮｸ -----
220 PRINT STRING$(78,"-")
230 PRINT "ｼｬｲﾝ ﾃﾞｰﾀ ﾆｭｳﾘｮｸ"
240 INPUT "ｼｬｲﾝ ﾊﾞﾝｺﾞｳ (0 ﾊ ｵﾜﾘ) ";Z$
250 B$=Z$:GOSUB *NUMCHK:IF NCHK=1 THEN 240
260 II=VAL(Z$):IF II<1 OR II>ND THEN 160
270 FOR I=1 TO 9
280 PRINT LEFT$(MS$(I)+"          ",10);
290 INPUT D$(I)
300 NEXT I
310 INPUT "ﾆｭｳﾘｮｸ OK(Y/N) ";Z$
320 IF Z$="N" OR Z$="n" THEN 240
330 FIELD #1,20 AS NAM$,60 AS JYU$,6 AS UB$,10 AS TL$,2 AS YR$,2 AS SX$,20 AS SHK$,2 AS KZ$,6 AS KYU$
340 OPEN "SHAIN" AS #1
350 LSET NAM$=D$(1):LSET JYU$=D$(2)
360 LSET UB$ =D$(3):LSET TL$ =D$(4)
370 LSET YR$ =D$(5):LSET SX$ =D$(6)
380 LSET SHK$=D$(7):LSET KZ$ =D$(8)
390 LSET KYU$=D$(9)
400 PUT #1,II
410 CLOSE #1
420 GOTO 240
430 '-----ｼｬｲﾝ ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐﾀﾞｼ & ﾋｮｳｼﾞ -----
440 PRINT STRING$(78,"-")
450 PRINT "ｼｬｲﾝ ﾃﾞｰﾀ ﾋｮｳｼﾞ"
460 INPUT "ｼｬｲﾝ ﾊﾞﾝｺﾞｳ (0 ﾊ ｵﾜﾘ) ";Z$
470 B$=Z$:GOSUB *NUMCHK:IF NCHK=1 THEN 460
480 II=VAL(Z$):IF II<1 OR II>ND THEN 160
490 FIELD #1,20 AS NAM$,60 AS JYU$,6 AS UB$,10 AS TL$,2 AS YR$,2 AS SX$,20 AS SHK$,2 AS KZ$,6 AS KYU$
500 OPEN "SHAIN" AS #1
510 GET #1,II
520 D$(1)=NAM$:D$(2)=JYU$:D$(3)=UB$:D$(4)=TL$
530 D$(5)=YR$:D$(6)=SX$:D$(7)=SHK$:D$(8)=KZ$
540 D$(9)=KYU$
550 FOR I=1 TO 9
560 PRINT LEFT$(MS$(I)+"          ",10);":";D$(I)
570 NEXT I
580 CLOSE #1
590 GOTO 440
600 '-----ﾌｧｲﾙ ﾉ ｼｮｷｶ -----
610 PRINT "ﾌｧｲﾙ ｦ ｼｮｷｶ ｼﾏｽ｡ ｲﾏﾏﾃﾞ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ﾊ ｹｻﾚﾃｼﾏｲﾏｽ ﾉﾃﾞ"
620 PRINT "ｶｸﾆﾝ ｦ ｼﾏｽ｡"
630 INPUT "ｼｮｷｶ ｼﾃﾓ ｲｲﾃﾞｽｶ (Y/N) ";Z$
640 IF Z$="Y" OR Z$="y" THEN 650 ELSE 160
650 FIELD #1,20 AS NAM$,60 AS JYU$,6 AS UB$,10 AS TL$,2 AS YR$,2 AS SX$,20 AS SHK$,2 AS KZ$,6 AS KYU$
660 OPEN "SHAIN" AS #1
670 FOR IR=1 TO ND:PUT #1,IR:NEXT IR
680 CLOSE #1
690 GOTO 160
700 '-----ｵﾜﾘ -----
710 CONSOLE 0,25,0,1:END
720 *INIT
730 MS$(1)="ﾅﾏｴ"     :MS$(2)="ｼﾞｭｳｼｮ"
740 MS$(3)="ﾕｳﾋﾞﾝNO":MS$(4)="ﾃﾞﾝﾜ"
750 MS$(5)="ﾈﾝﾚｲ"    :MS$(6)="ｾｲﾍﾞﾂ"
760 MS$(7)="ｼｮｸﾒｲ"   :MS$(8)="ｶｿﾞｸｽｳ"
770 MS$(9)="ｷﾎﾝｷｭｳ"
780 RETURN
790 *NUMCHK
800 LL=LEN(B$):NCHK=0:IF LL=0 THEN NCHK=1:RETURN
810 FOR L=1 TO LL:B1$=MID$(B$,L,1)
820 IF B1$<"0" OR B1$>"9" THEN NCHK=1:L=LL
830 NEXT L
840 RETURN
```

かじってみよう コンピュータ言語

最終回

作ってみよう、ぼくだけのきみだけの言語

これまで、既成の言語をサカナに、「あーでもない　こーでもない」とムダ話をしてきた。じつはかなりいい加減な話もあったのだが、あまりこだわらないことにしよう。見栄講座も今回が最後である。全体のまとめとして、もっとあやふやな話で終えようと思う。すなわち、コンピュータ言語の中身はいったいどうなっておるのだろうかという素朴な疑問に簡単に答えたい。

虚々実々の世界

これまでは、汎用的なコンピュータ言語ばかりを紹介してきた。「汎用的」というのは、その言語を使うと「何でもできる」という意味である。あらゆる目的に向いた、たてまえとして不可能はないという意味である。実際にはどのコンピュータ言語にも向き不向きがあって、誤解を招いていた。さらに、好ききらいという主観的な判断が混乱をあおるのであった。たとえば、「C言語は移植性がいい」とか、「パスカルはおそい」とか、「リスプでなければAIはできない」などというたい文句はどれも正確ではない。これらの表現が必ずしも真実ではないことは、これまでもしつこくいってきたとおりである。一面的な真実は、単純なウソより始末が悪い。そんなわけで、プログラミング言語をめぐる話題といえば、虚々実々、曖昧模糊とした世界にはまりこんでしまう。まるでプロレスや競馬の世界のようである。「アントニオ猪木とカール・ゴッチはどっちが強い」とか「ミスターシービーとセントライトはどっちが速い」というようなものである（ここに出てきた固有名詞を1つも知らない人は、スポーツ新聞を愛読する身近なオジサンにきいてください）。もともと比較できないものをムリに比べているので、話は自然と混沌とするのである。いきなり汎用的な言語の中身について解説するのはどうもめんどうなようである。そこでまずは、シンプルな特定用途向きの言語からいこう。

メニューはイベント駆動型に

特定用途向きの言語として最も簡単なのは、たとえば、「ダ・ビンチ」のようなお絵かきツールやゲームのメニューコマンドだろう。アイコンを選んだり、簡単なコマンドを打ちこむと場面が転回したりする。このときのアイコンやコマンドの体系がミニ言語になっているわけだ。たとえば、「ダ・ビンチ」で絵をディスクからロードするアイコンを選ぶと、内部的にはこれに相当するルーチンに飛んで、指定されたファイルを読みこんだあとコマンド待ちにもどる。「ダ・ビンチ」の場合、コマンド待ちというよりは、いつもはペンで絵をかくモードになっていてここからメニューボックスを呼び出してアイコンを選択するのであった。いちばん簡単なコンピュータ言語は、このようなコマンドやメニューの体系になるだろう。プログラムを作る側からみれば、これらのコマンドやメニューの体系を解釈するコマンド・インタープリターを作ればよいことになる。これは、比較的簡単に実現できる。

たとえば、超ミニお絵かきツールを考えてみよう。お絵かきツールとして必要な機能はいくらでも考えられるけれども、メニューとしては、とりあえず、

①かいた絵をセーブできる。

②かいた絵をロードできる。

③ペンの太さを選べる。

④ペンの色を選べる。

⑤パレットをかえることができる。

■図1　メニュー・その1

メニュー
セーブ
ロード
ペ　ン
パレット

さらに、絵をセーブするときに、ファイルネームを要求したり、新しくセーブするかとか、オーバーライトするかとか、また、ファイルの形式を指定したりいろいろ細かいサービスを検討するわけだが、このへんはカットしよう。

①～⑤のメニューをじっと見ていると、

①と②は、ファイル関係

③と④は、ペンの関係

であることがわかるだろう。そこで、サブメニューをとることにすれば、いちばん上のメニューは3つにまとまる。

①ディスク

　セーブ

　ロード

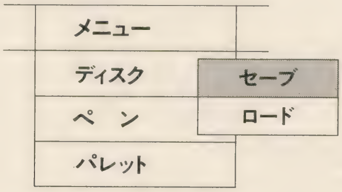
②ペン

　太さ

　色

③パレット

■図2　メニュー・その2



ここでウインドー型のインターフェースを採用するとすれば、全体的なメインループは次のようになるだろう。

ループ始め
　ディスクメニュー
　　セーブメニュー
　　ロードメニュー
　ペンメニュー
　　太さメニュー
　　色メニュー
　パレットメニュー
　終わりメニュー
ループ終わり

このループをぐるぐる回って処理していくのである。ディスクメニューをピックするとセーブメニューとロードメニューを表示して、セーブメニューがピックされるとセーブ処理ルーチンへ飛ぶようにすればよい。具体的な実現法は示さないが、メニュー（コマンド）に応じて動くプログラムはだいたいこんな感じである。メニューのことを気どって「イベント」という場合もある。上のようなループをイベントループとかイベント駆動型といっている。マッキントッシュのようなコンピュータのためにプログラムを作るときは、ふつうイベント駆動型になる。そのための道具立ては豊富にそろっている。

COMMAND.COMはインタープリター

お絵かきツールのようなソフトでは、キーボードからの入力は最小限にするのがコツである。ファイルネームを入力するくらいである。しかも、選択されるメニューは、あらかじめ決めてあるのでまぎれはない。だが、MS-DOSのように、キーボードからコマンドを入力するようなソフトの場合は、「字句を解釈する」という仕事がある。キーボードから入力される文字列というのは千差万別であるので、入力された文字列がコマンドとして正しいかどうかを調べなくてはならない。たとえば、ディスクのディレクトリーを見るのにDIRというコマンドがある。人間がまちがわずにタイプできればめでたくファイルの一覧表がコンソールに表示される。しかし、DUR(IのとなりにUがあるのでこの打ちまちがいは実際によく起こる）とタイプしたときは、そんなコマンドはないので、エラーを返すように設計しておく。ディスクドライブにフロッピーが入っているときは、

「コマンドまたはファイルネームがちがいます」

というエラーメッセージが表示される。MS-DOSの場合、キーボードから入力された字句を解釈実行するのは、COMMAND.COM（コマンドコム）というMS-DOSの本体である。「コマンド」がちがうのはわかるけど、「ファイルネームがちがう」とはどういうことだろうか。コマンドには、日本語ワープロのような実行可能ファイルもふくむのだが、MS-DOSは、コマンドレベルでこのほかファイルも受け付けるのである。このファイルは、バッチファイルといって、一連の仕事をまとめてできるようにMS-DOSに指示を出すように書いてあるものに限る。たとえば、MS-DOSを起動したときに実行されるAUTOEXEC.BATというバッチファイルには、

```
echo off
path＝a：¥bin；a：¥matu；
time
date
addrv a：¥matu¥matu.dev
```

と書いてあるものとしよう（これは、ぼくの98のAUTOEXEC.BAT）。いちいち細かい意味は説明しないが（興味のある方はMS-DOSの解説書を参考にしてください）、行の頭にあるechoとかpath、timeなどはみなコマンドである。MS-DOSのコマンドコムは、1行ずつファイルを読んでは、解釈実行していくのである。echoとあれば、echoルーチンへ飛んでこれを実行し、次にpathとあれば、pathルーチンに飛んでこれを実行するわけである。MS-DOSでは、このほかifとforがあってしかも変数が使えるのだから、これはもう立派なコンピュータ言語である。

テキストを読むインタープリター

ところで、こんなふうな動きをする言語は、身近になかっただろうか。そう、BASICがこんな感じだったね。BASICの場合、A>なんて変なものは出ないが、カーソルのあるところで、

```
print　2＋3
```

とすると、たちどころに、

5

と表示された。

BASICもMS-DOSのコマンドコムのように、1行ずつテキストを読みこんでは解釈実行していくのだが、いきなり行をまるごと読んでしまうのではない。1文字ずつ読んでいくのである。上の例でいえば、文字2の前の空白文字を読んだところではじめて、printというコマンドであることがわかるのである。それまでは、単にprintという文字列なのである。そして、文字2に来たときは、これも数字の2であるとはまだ解釈しておらず文字の2なのである。次に記号＋に来たとき、前の文字2は数であると解釈するので

である。なぜなら、記号＋は必ず式の中に現れるはずだからである。そこで、文字の２を数字の２に変換して、メモしておく。記号＋もメモしておく。次に文字３が来たときも同じ処理をしておく。文字の３を数字の３に変換してメモしておくのである。最後に改行文字（リターン）を読んだところで、この行は終わりだと判断する。このあとメモ類を見ると、

２＋３

という式が書かれているから、これを計算して５という答えをコンソールに表示してこの行の解釈実行が終わる。

非常にややこしいようだが、これがBASICインタープリターの正体なのである。ここで注意してもらいたいのは、マシン語なるものが１つも出てこなかったことだ。プリントルーチンはマシン語で書いてあるだろうけれども、printコマンドがマシン語になったわけではない。足し算をするにしても、たとえばadd命令のようなマシン語が生成されるわけではない。プリントルーチンが式を評価して足し算をするのである。もちろん、プリントルーチンのどこかにはadd命令があるだろうが、記号＋がマシン語のadd命令に置きかえられるという意味ではけっしてない。

このように、インタープリターは、１行ずつテキストを読んでは、

「あんたは、何をするものぞ」

と解釈しながら実行していく。

当然、同じような処理であってもそのつどまったく同じ解釈をするのだからスピードはおそい。

だが、かなり複雑な言語体系でも比較的簡単にかつコンパクトに作れるというメリットがある。

実験的に作られた言語にインタープリターが多いのもそんな理由からだ。

■図３　初めはＰを読む

P	r	i	n	t		2	+	3	↵
↑									

■図４　空白でPrintとわかる

P	r	i	n	t		2	+	3	↵
					↑				

■図５　リターンで行の終わり

P	r	i	n	t		2	+	3	↵
									↑

むずかしくない コンパイラー作り

これまで連載して紹介してきたように、プログラミング言語は、大きく分けて２つの種類があった。高級言語は、どんな場合でも直接コンピュータがそのまま実行できるわけないから、ある方法にしたがって、CPUにもわかるように翻訳してやらなくてはならない。１つは、BASICに代表されるインタープリター（通訳の意味）である。これはもう説明した。もう１つは、コンパイラーである。コンパイラーというのは、高級言語で書かれたプログラムをそれと同じ働きをするマシン語に変換するソフトウェアである。もともとのプログラムを原始言語とかソースコードといっている。コンパイラーが変換したプログラムをオブジェクトコードとか目的言語といっている。２つの言語が非常にかけはなれているときにコンパイラーというのである。

人類初めてのフォートラン・コンパイラーは18人年かかったという。「人年」というのは、ソフトを作るときの単位である。18人年とは、１人のプログラマーならコツコツ作って18年かかるという意味である。18人雇えば１年ですむということであるが、あくまでも目安である。このように、コンパイラーを作るというのは、非常な労力のかかるものとされていたが、最近ではいろんなことがわかってきたので、簡単なものなら、情報学科の学生さんの宿題になるほどである。実際、コンパイラーを具体的にどう作るかは、けっこうよく知られている。20～30年にわたるコンピュータ・サイエンティストの研究や実務家たちの血のにじむような努力のおかげである。たとえば、パスカル・コンパイラーなどは、ソースコードが全部公開されている。まる写ししてもいろんな理由で、実際にはうまくいかないだろうが、元がきちんとしていると改造もしやすい。

BNFで書ける コンピュータ言語の文法

コンパイラーを作るといっても、もともとのプログラミング言語がはっきりしないとできない相談である。曖昧さがなくてしかも簡潔で現実のCPUによくマッチしているのが望ましい。コンピュータ言語は、人工言語といいながら実のところ自然言語に劣らずけっこうややこしい。言語の大枠として「文法」と「意味」の２つがある。文法というのは、if～thenとか、while文がどうしたとか、代入文がありますよというヤツである。まあ、文法のほうはよく、シンタックス・エラーを出すからおおよその見当はつくだろう。しかし、「意味」のほうはわかりにくいだろうからくわしく説明しない。たとえば、if文の場合、「ifとthenの間には論理式が入ります」というのが「文法」である。「その論理式が評価されて、真の場合はthenの後ろの文の列を実行し、そうでない場合は、（もしelseがあれば）elseの後ろの文の列を実行します」というのが「意味」である。要するに何をするのかということである。文法的に正しくても意味のないプログラムは、いくらでも作れるわけだが、無意味なプログラムを阻止する方法は今のところない。わが首相がいうではないか、「言語明瞭、意味不明」と。

コンピュータ言語の文法は、比較的単純なので、その文法を記述する「文法記述用言語」で定義されることが多い。屋上屋を重ねるようであるが、こうしないとかえってわかりにくいものになってしまうからだ。形式の勝ったコンピュータ言語には形式で攻めよというわけだ。そこで、積極的に「文法記述用言語」を導入してコンピュータ言語を形

式化するのがまず最初の作業である。文法記述言語には、もちろん、日本語や英語のような自然言語を対象にしたものと、いま話題にしているコンピュータ言語を対象にした２通りがある。自然言語は、コンピュータ言語とはちがって非常に複雑である。コンピュータ言語は、自然言語に比べてごく単純であるので、それを記述する文法記述言語もまた単純ですむ。このことは、いま現在のコンピュータでは、自然言語を自由に解釈するには能力不足であることも暗示しているのかもしれない。文法記述言語で有名なのは、BNF (Backus Naur FormまたはBackus Normal Form)である。Backus (バッカス) とNaur (ナウア) はともにコンピュータ・サイエンティストである。とくに、バッカス氏はフォートラン・コンパイラーの作製者で有名である。

BNFは非常に簡単な規則からできている。

①記号：：＝は、左辺とは右辺なりを示している。
②記号〈 〉は、構文要素である。
③記号｛ ｝はくり返しを意味する。
④記号｜は、「または」と読む。

びっくりするかもしれないが、たったのこれだけで複雑な (さっきは単純といった) プログラミング言語の文法を定義できるのである。たとえば、コンピュータ言語には、名前がつきものである。変数や手続きには名前をつけるが、このときの規則をBNFで定義すると、次のようになる。

〈名前〉：：＝〈英字〉｛〈英字または数字〉｝
〈英字または数字〉：：＝〈英字〉｜〈数字〉
〈数字〉：：＝0｜1｜2｜3｜4｜5｜6｜7｜8｜9
〈英字〉：：＝A｜B｜C｜D｜E｜F｜G｜H｜I｜J｜K｜L｜M｜N｜O｜P｜Q｜R｜S｜T｜U｜V｜W｜X｜Y｜Z

名前とは、英字で始まって、英字または数字をいくつかくり返したものであると読む。

この定義に従うと、

S32　D2X　GH

のような名前は許されるが、

1E　&D

のような名前は、許されない。

最初の例は、名前の頭は英字であることに違反しているし、次の例は、&は、英字にふくまれていないから、これも違反である。

いまの規則の場合、英字の小文字が入力されたときはどうなるだろうか。BNFではなにも決めていないので、これは、処理系依存になる。コンパイラー製作者の自由裁量になる。小文字は大文字に変換してしまうのが多いだろう。

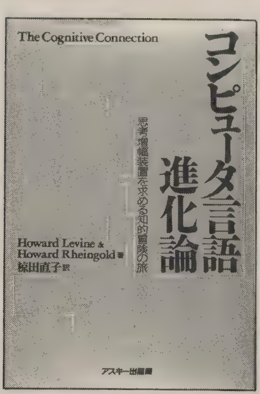
こんなふうにしてBNFで、文法を定義していく。もちろん、この文法に従う文はいくらでも生成できるが、それがすべて意味があるわけではないし、その言語らしいプログラムになるわけでも、文法が正しくても無意味な場合も多い。ここに先ほどの「意味」が登場するのである。

＊　＊　＊　＊

コンパイラーが何をするものなのかをもっとくわしく説明するつもりだったが、残念ながら紙幅が尽きてしまった。コンパイラーの動作について簡単ながら示しておこう。これは、言語によっておおいに異なりうるが、だいたい次の４段階に分かれる。

①語句解析　ソースコードを読んで、予約語だとか変数だとかを切り出す作業である。
②講文解析　プログラミング言語の文法に従って、①で得た語句を記号化する。
③意味解析　文や式の意味が正しいか検査する。型のチェックなどをする。
④コード生成　ここで元のソースと等しいオブジェクトコードを生成する。

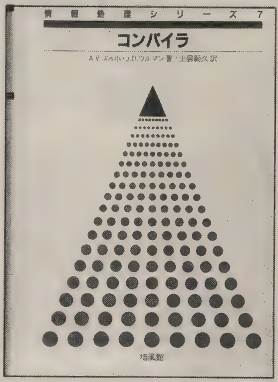
まったくの大急ぎになってしまったが、興味のある方は、次の参考文献を参考にしてほしい。◇



①コンピュータ言語進化論
Howard Levine
Howard Rheingold共著
椋田直子　訳
アスキー出版局

②やさしいコンパイラの作り方
中西正和　大野義夫　共著
共立出版

③Pascalの言語処理系
スティーブン・ペンバートン
マーチン・ダニエルズ　共著
武市正人　木村友則　共訳
近代科学社



④コンパイラ
A・V・エイホ
J・D・ウルマン　著
土居範久　訳
培風館

アンケートはがきへの回答のお願い

毎月、ポプコムを愛読してくださりありがとうございます。ポプコム編集部には毎日のように、みなさんからはげましや意見の手紙が届き、それらの声になんとかこたえていこうと、編集部スタッフも毎日がんばっているしだいです。

そこで、読者のみなさんの考えなり希望をいっそう本誌の各記事に反映させるため、その基礎資料とすべく、毎月の号の各記事について評価をいただきたいと思います。

右のアンケートはがきの各項目に対する回答をご記入のうえ、編集部までお送りください。抽選で、20名の方に特製Tシャツ、50名の方に特選マジックカッターをさしあげます。締め切りは6月8日の消印まで有効です。

●はがきへの記入の仕方

はがき表の下半分には、住所、氏名を記入する欄のほかに、各質問に回答するための空所があるので、それぞれに記入してください（なるべく全部の欄に記入願います）。

はがき裏は、毎号の記事に対して、3段階で評価をいただく欄です。おもしろかったら3に○、まあまあなら2に○、つまらなかったら1に○をしてください。必ず3、2、1のどれかに○をつけるようにしてください（表紙は、よい、ふつう、悪いのどれかに○を）。

そのほか本誌を読んでのご感想やお気づきの点などあれば下の空欄に自由に書き入れてください。

今後も読者のニーズに敏感な、楽しくて役に立つ、ビビッドな雑誌づくりにまい進してまいります。みなさんのご協力をよろしくお願いするしだいです。

■5月号の訂正■

5月号の「人気ソフト555本大プレゼント」の記事中、P.76のコナミの紹介で、内容に誤りがありました。夏ごろ発売予定の『救星樹』は『救聖樹』のまちがい、5月ごろ発売予定の『ビリヤード』は、ファミコン版ではなくMSXのまちがいでした。おわびして、訂正させていただきます。

FOLLOW LOUNGE

■5月号のランダムファイルで、ブロダーバンドジャパンの『家庭の整理箱』を、発売中とご紹介しましたが、現在のところ、機能・操作性などについてバージョンアップしているため、まだ発売されておりません。発売日・製品について、ご紹介できる時期が来ましたら、ポプコム誌上で、またご紹介しますので、楽しみにしていてください。

■5月号付録「X68000全ガイド」のP.25のプログラムリスト中、1310行の頭にある「／＊」を削除してください。

■5月号付録「マヌーバ・インファントリィ」のポスターに、タケルの設置場所が記されている広告がP.62にあると書いてありましたが、正しくはP.145です。

■5月号付録の「マヌーバ・インファントリィ」のリストで、一部欠落箇所がありました。以下のリストを加えてください。

```
7170 '
7180 ' HEX間の距離計算サブルーチン
7190 '
7200 DX=ABS(X1-X0)
7210 DY=Y1-Y0
7220 IF (DX AND 1) THEN DY=DY+(X0 AND 1)-.5
7230 DY=ABS(DY)+DX/2
7240 IF DX<DY THEN R=DY ELSE R=DX
7250 RETURN
```

郵便はがき

料金受取人払

〒101-□□

神田局承認

3606

差出有効期間
昭和64年9月
7日まで

(受取人)

東京都千代田区
神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
(株)新企画社
POPCOM編集部
アンケート係(行)

郵便番号		電　話			年　齢
ご住所					
フリガナ		ご職業・学校学年			性　別
お名前					男・女
所有機種 周辺機器		最近購入したソフト			
購読しているマイコン誌		ポプコムは定期購読していますか	定期購読している ときどき買う はじめて買った		
今後買いたい機種・周辺機器		よく読む雑誌(マイコン誌以外)			
今後、出版してほしいマイコン関係の本は					

(切手をはらずにお出しください)

6月号

キリトリ線

■ アンケート回答欄 ■

今月号の各記事で、おもしろいものを3、まあまあのものを2、つまらないものを1として、各番号に○印をつけてください。また、おもしろい記事の中で、特によかったものを3つ選んで、その番号を記入してください。

①新作・大作よりどりみどり	3・2・1	⑲ベストソフト30	3・2・1
②X68000ソフトレビュー	3・2・1	⑳ランダムファイル	3・2・1
③MSX新作ソフト紹介	3・2・1	㉑PC-98シリーズ総チェック	3・2・1
④話題の新機種レポート	3・2・1	㉒円丈のドラゴンスレーヤー	3・2・1
⑤カリ・ユガ必笑講座	3・2・1	㉓DTPレポート	3・2・1
⑥美女が語るゲーム作り…	3・2・1	㉔OH／地球ミュージック	3・2・1
⑦M&M学術調査隊	3・2・1	㉕タクミちゃんの長い一日	3・2・1
⑧サバッシュ通信	3・2・1	㉖ミュージック・パビリオン	3・2・1
⑨I LOVE アーケードゲーム	3・2・1	㉗入門者のための新Q&A	3・2・1
⑩今月のコレがイチバン	3・2・1	㉘パソコン入門講座	3・2・1
⑪映画にもいろいろある	3・2・1	㉙かじってみようコンピュータ言語	3・2・1
⑫GAME MUSEUM	3・2・1	㉚テクノダム	3・2・1
⑬素晴らしきMr.プロ野球	3・2・1	㉛新刊図書紹介	3・2・1
⑭ロード・オブ・ウォーズ	3・2・1	㉜サンダーロード	3・2・1
⑮ソーサリアン	3・2・1	㉝オリジナルプログラム	3・2・1
⑯抜忍伝説　番外編	3・2・1	㉞ニュー・ポプコミュニティ	3・2・1
⑰ダ・ビンチ二人三脚	3・2・1	㉟CGカセットレーベル	3・2・1
⑱海外ソフトウェアダイジェスト	3・2・1	㊱別冊付録・イースII	3・2・1

●おもしろい記事の中で、特によかったものの番号を3つ書いてください。

(　　　)(　　　)(　　　)

●今月号の表紙はいかがでしたか？　下の3つのどれかに○印をつけてください。

(　　よい・普通・悪い　　)

●本誌についてのご感想・ご希望

ありがとうございました。

〈キリトリ線〉

MSX2 BASIC ツール・システム

北海道／斎藤春光

●プログラムの概要

後期試験中のいそがしい中、以下のようなプログラムを作りました。もしよろしければのせていただきたく思い投稿しました。全体的には「MSX BASIC TOOLS」という題名があうと思いますがいかがでしょうか。これらのプログラムのうち「Sector Dump & Search」はつい最近作ったもので、ほかのものは以前に作ったものを投稿するためにバージョンアップしたものです。

1 「Sector Dump & Search」はディスクをセクターごとに表示、修正したり、ディスク内の指定の文字列を探すものです。
2 「Screen Converter」はしばらく前に作ったものですが、友人に相談したところ、こちらのプログラムのほうがいいといわれたので投稿します。これは、スクリーン8のデジタイズ画面をスクリーン7に変換するもので、「CHEESE2」というソフトでも使えるファイルを出力します。当然BASIC上でも使えます。
3 「Video Digitize Utility」、「VD Menu & Loader」はビデオデジタイズライブラリーをつくるもので、かなり使いやすいものになったと思っています。
4 「1/16 Animation Utility」はビデオ（テレビ）の画面をデジタイズしたあと、縮小してアニメーションとして保存、表示するものです。

プログラムはすべてMSX2専用で、ディスクが必要です。また3、4についてはビデオデジタイズのできるMSX2に限ります。使用言語はBASIC＋マシン語です。

●ツール・システムのプログラム構成

Sector Dump & Search…DMP&SER.BAS(リスト1)
Screen Converter…………SCRCONV.BAS(リスト2)
SCR7DISP.BAS(リスト3)
Video Digitize Utility………VDIGIT.BAS(リスト4)
VD Menu & Loader ………VDLOADER.BAS(リスト5)
1/16 Animation Utility ……ANIME816.BAS(リスト6)
ADISP816.BAS(リスト7)
その他……………………………SYUKU816.BIN(リスト8)

SYUKU816.BINはANIME816.BASとVDIGIT.BASで使われるマシン語プログラムです。

●Sector Dump & Search

このプログラムはディスクをセクター単位で表示したり、ディスク内の指定の文字列をサーチしたりするものです。また簡単なディスクの修正機能もありますので便利です。プログラムはBASICとマシン語ですが、マシン語部分はBASICにふくまれています（リスト1参照)。

ロード・実行方法：

LOAD "DMP&SER.BAS" cr
RUN cr

セーブ方法：

SAVE "DMP&SER.BAS" cr

さて使用方法ですが、RUNさせるとタイトルを表示し、

Dump or Search or End（メニュー1）

と出るので、ダンプしたい場合はd、サーチしたい場合はsを入力してください。ここでeを押すとプログラムは終了します。

dと入力するとセクターをきいてきますので、10進数で答えてください(2DDの場合0〜1439までの数値)。入力後CRを押すとSURE?ときいてきますので、よければy、まちがっていればnを押してCRを押してください。yのときは指定のセクターを表示し、

Next or Set data or Return　（メニュー2）

ときいてきますので、次を見たい場合にはn、データを修正したい場合にはs、最初のメニュー1にもどりたいときはrと入力してください。sを押すと修正するデータのアドレスをきいてくるので、16進数で答えてください。CRを押すとアドレスとデータを表示します。ここで修正したい場合には、そのデータを16進2ケタで入力し、CRを押してください。変更しない場合は何も入力しないでCRを押すと次のアドレスに進みます。CRを押さないとデータは確定しません。これはまちがったままディスクに書きこむと暴走の原因になるためです。CRを押した状態でESCキーを押すと修正後のデータをダンプし、

Write Sector OK ?

ときいてきますので、そのままディスクに書きこんでよ

ければy、まちがって修正して書きこみたくない場合はnと入力し、CRを押してください。いずれにしてもメニュー1にもどります。

ディスク内の文字列をサーチしたいときは、メニュー1でsを押すと、

Start Sector No.

End Sector No.

ときいてきますので、それぞれ10進数で入力してください。すると、

Input Data ?

ときいてきますので、探したい文字列データを入力しCRを押してください。ただしデータは16進数か、キャラクターの2または3文字に限ります。つまり、C30146（16進3文字）、MSX（キャラクター3文字）や、3E12（16進2文字）、AB（キャラクター2文字）などで、キャラクター、16進数、文字数は入力された文字数によって自動的に判断されます。そのあとSURE?と確認してきますので、yあるいはnを入力してCRを押してください。yとした場合はサーチを始め、発見したらビープ音とともに、

Found !! in Sector ＊＊ Address ＊＊

と表示します。最後まで発見できなかった場合や、サーチが終わると、

???? search is completed !! Hit any key

と表示されますので、アドレスをメモしたりしてから何かキーを押してください。メニュー1にもどります。

このプログラムはディスクの解析や修正にかなり役立つと思いますが、ディスクに直接データを書きこむのはたいへん危険なのでバックアップをとってから使ってください。

●Screen Converter 8 to 7

文字どおりスクリーン8のデジタイズ画面などをスクリーン7に変換します。256色をRGBの輝度によって16段階に分けて疑似モノトーンに変換表示するものです。最初はオールBASICで作ったのですが、あまりにおそかったために変換部をマシン語で組んでしまいました。まだ少しおそいようですがまあ許せるでしょう。これもマシン語部分はBASICに組みこんでありますので（リスト2と3参照）、

RUN "SCRCONV.BAS" cr

でロード実行できます。さて実行するとタイトルを表示し、元のファイルネームをきいてきますので、拡張子を除いた部分を入力します。そのあとコンバート後のファイル名をきいてきますので、ファイル名を変更したければ入力し、そのままでよければCRを押してください。そのあと少したってから変換して表示し、

Save ＊＊＊.CHE OK ?

ときいてきますので、よければyを押してください。画面をディスクにセーブします。ほかのキーを押した場合には最初からやり直しになります。セーブした画面は、

RUN "SCR7DISP.BAS" cr

でファイル名を入力すると表示されます。またこのファイルはMSX2の「CHEESE2」というグラフィックツールで使えます（ただしパレットの設定が初期化されるので設定し直す必要があります）。

●1/16 Animation Utility

このプログラムはテレビやビデオなどの画面をデジタイズして16分の1に縮小し、アニメーションとして表示、保存するものです。このプログラムはビデオデジタイズのできるMSX2でしか使えません。これも最初はBASICだったのですが、デジタイズしてから縮小するのがおそかったので縮小部分だけマシン語にしてみました。なおこの縮小サブルーチンは次のビデオデジタイズユーティリティーでも使います。まずマシン語部分をモニターなどで入力してセーブします（リスト8参照）。

BSAVE "SYUKU816.BIN", &HD000, &HD08F cr

実行方法はBASICを入力したあと（リスト6参照）、

RUN "ANIME816.BAS" cr

です。スーパーインポーズ、ビデオデジタイズのソースがアナログRGBの場合は200行のSETVIDEOの最後のパラメーターを0に変更してください。ビデオ入力をしている場合には必要ありません。実行するとスーパーインポーズの画面になり、

Hit any key to Make Animation

と出ますので、とりたいシーンで何かキーを押してください。そうするとアニメ化し、表示します。表示中に何かキーを押すとセーブするファイル名をきいてきますので、8文字以内で入力してください。CRを押すとセーブします。画面がよくなかったらアニメを表示しているときにブレーク（ctrl+stop）して最初からやり直してください。セーブしたファイルを表示するときは（リスト7参照）、

RUN "ADISP816.BAS" cr

とすると、ファイル名をきいてきますので拡張子なしで入力してください。ロード後表示します。

●Video Digitize Utility

これはビデオデジタイズライブラリーをつくるためのツールです。ビデオデジタイズのできる機種でなければ使えません。2DDには通常13枚の画面が入りますので12枚のデジタイズ画面とメニュー画面を入れることにしました。またこのプログラムではアニメーションユーティリティーで使った縮小マシン語プログラムも使いますのであらかじめ入力しておいてください（リスト8参照）。ビデオデジタイズのソースがRGBの場合は260行のSET VIDEOの最後のパラメーターを0に変えてください。ビデオ入力の場合はこのままでけっこうです（リスト4参照）。実行方法は、

LOAD "VDIGIT.BAS" cr

でRUNさせる前にディスクをフォーマットずみの新しいディスク（2DD）かデジタイズライブラリー作成途中のディスクと入れかえてください。実行するとファイルナンバーをきいてくるので、途中からのときは数字で入力してく

ださい。入力後、デジタイズするソースの連続デジタイズ画面になりますので、とりたい場面になったら何かキーを押してください。その画面をセーブします。そのあとスーパーインポーズ画面で確認してきますので、よければyかスペースキー、そうでなければnを押してください。連続デジタイズ画面にもどります。途中でやめたいときはここでESCキーを押すと終わります。画面数が12枚になるとメニュー画面の作成に入ります。作成後タイトルをきいてきますので8文字以内で入力してください。これで画面は完成です。あとはメニュー&ローダーのプログラムをロード(リスト5参照)し、180行のF$=の部分を先ほどのタイトルに変えてセーブすれば完成です。このときメニュー&ローダーをAUTOEXEC.BASというファイル名でセーブすると、あとでそのディスクを入れてリセットすればメニューが表示され、数字を入力すればその画面を表示します。このとき1ケタの数字の場合は、頭に0をつけて2ケタにするか、1ケタで入力後CRを押してください。画面表示中に何かキーを押すとメニューにもどります。☒

リスト1

```
100 '********************************
110 '* Sector Dump & Search Ver 1.00 *
120 '*                 For MSX2 FDD  *
125 '*                               *
130 '* Feb. 25th 1988                *
140 '*               By HEATH/H.S.P. *
150 '********************************
160 '
170 CLEAR 300,&HBFFF:DEFINT A-Z
180 OF=&HC000:S1=PEEK(&HF351):S2=PEEK(&HF352)
190 POKE &HF351,0:POKE &HF352,&HC0
200 GOSUB 1050:DEFUSR=&HC200:DEFUSR1=&HC21D
210 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 80
220 CLS:PRINT "Sector Dump & Search     For MSX2
   By HEATH / H.S.P."
230 PRINT:PRINT "Dump or Search or End (d/s/e) "
240 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 240
250 IF A$="s" OR A$="S" THEN 580
255 IF A$="e" OR A$="E" THEN 1170
260 PRINT:INPUT "Input Sector No. (Dec) ";SE
270 INPUT " SURE (Y/N) ";A$:IF A$="n" OR A$="N" TH
EN 220
280 SA=0:AD=OF
290 A$=DSKI$ (0,SE)
300 GOSUB 870
310 PRINT:PRINT "Next or Set data or Return (n/s/r
)"
320 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 320
330 IF A$="s" OR A$="S" THEN 370
340 IF A$="r" OR A$="R" THEN 220
350 ' Next
360 IF F1=0 THEN F1=1:GOTO 300 ELSE F1=0:SE=SE+1:G
OTO 280
370 ' Set data
380 INPUT "Address (HEX) ";EA$:EA=VAL("&h"+EA$)
390 AX=OF+EA:K=PEEK(AX)
400 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(EA),4);" : ";RIGHT$("0
"+HEX$(K),2);" : ";:IF K<32 OR K>247 THEN PRINT ".
"; ELSE PRINT CHR$(K);
410 DA$=INKEY$:IF DA$="" THEN 410
420 IF DA$=CHR$(13) THEN EA=EA+1:PRINT:GOTO 390
430 IF DA$=CHR$(27) THEN 530
440 DB$=INKEY$:IF DB$="" THEN 440
```

リスト続く

```
450 IA=INSTR("0123456789abcdefABCDEF",DA$)
460 IB=INSTR("0123456789abcdefABCDEF",DB$)
470 IF IA=0 OR IB=0 THEN 520
480 DA$=DA$+DB$
490 PRINT " ==> ";DA$
500 DB$=INKEY$:IF DB$="" THEN 500
510 IF DB$=CHR$(13) THEN POKE AX,VAL("&H"+DA$):EA=
EA+1:GOTO 390
520 PRINT "???":GOTO 390
530 SA=SA-&H100:AD=AD-&H100
540 GOSUB 870
550 PRINT:INPUT " Write Sector OK (Y/N) ";A$:IF A$
<>"y" AND A$<>"y" THEN 310
560 DSKO$ 0,SE
570 GOTO 310
580 ' Search
590 PRINT:INPUT "Start Sector No. (Dec) ";SS
600 INPUT "End   Sector No. (Dec) ";ES
620 PRINT:INPUT "Input data";SD$
630 INPUT " SURE (Y/N) ";A$:IF A$="n" OR A$="N" TH
EN 580
660 LD=LEN(SD$)
670 IF LD=2 THEN POKE &HC224,ASC(SD$):POKE &HC22A,
ASC(MID$(SD$,2)):GOTO 720
680 IF LD=4 THEN POKE &HC224,VAL("&H"+LEFT$(SD$,2)
):POKE &HC22A,VAL("&H"+RIGHT$(SD$,2)):GOTO 720
690 IF LD=3 THEN POKE &HC207,ASC(SD$):POKE &HC20D,
ASC(MID$(SD$,2)):POKE &HC214,ASC(MID$(SD$,3)):GOTO
 720
700 IF LD=6 THEN POKE &HC207,VAL("&H"+LEFT$(SD$,2)
):POKE &HC20D,VAL("&H"+MID$(SD$,3,2)):POKE &HC214,
VAL("&H"+RIGHT$(SD$,2)):GOTO 720
710 BEEP:PRINT "???":GOTO 620
720 IF LD=2 OR LD=4 THEN LD=1 ELSE LD=2
740 SE=SS
750 A$=DSKI$(0,SE)
755 POKE &HC21B,0:POKE &HC21C,0
760 IF LD=2 THEN A=USR(0) ELSE A=USR1(0)
770 K1=PEEK(&HC21B):K2=PEEK(&HC21C)
780 IF K1<>0 OR K2<>0 THEN GOSUB 810
790 SE=SE+1:IF SE>ES THEN 850
800 GOTO 750
810 BEEP:PRINT "Found !! in Sector";SE;"  Address
";
830 PRINT RIGHT$("0"+HEX$(K2-&HC0),2);RIGHT$("0"+H
EX$(K1-LD),2);"H"
840 RETURN
850 PRINT SD$;" search is completed !!   Hit any k
ey"
860 IF INKEY$="" THEN 860 ELSE 220
870 ' Dump sub.
880 CLS:PRINT "Sector =";SE;"    ";
890 PRINT "Address = ";RIGHT$("000"+HEX$(SA),4)
900 PRINT "ADR.   0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  A
 B  C  D  E  F    ASCII"
```

```
910 PRINT "WWWWWUWWUWWUWWUWWUWWUWWUWWUWWUWWUWWUWWU
WWUWWUWWUWWUWWUWWUWUWWWWWWWWWWWWWWWWW"
920 FOR J=0 TO 15
930 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(SA),4);"  ";
940 FOR I=0 TO 15
950 K=PEEK(AD):PRINT RIGHT$("0"+HEX$(K),2);" ";
960 AD=AD+1
970 NEXT I:PRINT ": ";:AD=AD-16
980 FOR I=0 TO 15
990 K=PEEK(AD):IF K<32 OR K>247 THEN PRINT "."; EL
SE PRINT CHR$(K);
1000 AD=AD+1
1010 NEXT I:SA=SA+16:PRINT
1020 NEXT J
1030 PRINT "WWWWWQWWQWWQWWQWWQWWQWWQWWQWWQWWQWWQWWQWW
QWWQWWQWWQWWQWWQWQWWWWWWWWWWWWWWWWW"
1040 RETURN
1050 ' Search mac. sub.
1060 FOR I=&HC200 TO &HC230
1070 READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$)
1080 NEXT
1090 RETURN
1100 ' mac. data
1110 DATA 21,00,c0,01,00,02,3e,00
1120 DATA ed,b1,e0,7e,fe,00,20,f6
1130 DATA 23,0b,7e,fe,00,20,ef,22
1140 DATA 1b,c2,c9,00,00,21,00,c0
1150 DATA 01,00,02,3e,00,ed,b1,e0
1160 DATA 7e,fe,00,20,f6,22,1b,c2,c9
1170 ' End
1180 POKE &HF351,S1:POKE &HF352,S2
1190 PRINT "Thank you for use this program."
1200 FOR I=0 TO 3000:NEXT I:WIDTH 40
1210 END
```

リスト2

```
100 '********************************
110 '*   Screen Convert Utility     *
120 '*    Ver. 2.10   For MSX2      *
130 '*   Screen 8 --> Screen 7      *
140 '*                              *
150 '* Feb. 25th 1988               *
160 '*               By HEATH/H.S.P. *
170 '********************************
180 '
190 CLEAR 100,&HCFFF:DEFINT A-Z
200 GOSUB 600
210 DEFUSR=&H69:DEFUSR1=&HD000
220 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
230 SCREEN 0:CLS
240 PRINT "Screen Convert Utility For MS
X2"
250 PRINT:FILES"*.pic":PRINT:PRINT
260 INPUT "Input Source File name ";FS$
270 INPUT "Input Object File name ";FO$
280 IF FO$="" THEN FO$=FS$
290 SCREEN 8:COLOR 255,0,0:CLS
300 SETPAGE 1,1:CLS:A=USR(0)
310 PRESET (0,0):PRINT#1,"Wait !! Now Wo
rking..."
320 SETPAGE 1,0
330 BLOAD FS$+".pic",S
340 A=USR1(0)
350 COPY (0,0)-(255,211),0 TO (0,0),1
360 SCREEN 7:COLOR 15,0,0:CLS
370 GOSUB 430
380 COPY (0,0)-(511,211),1 TO (0,0),0
390 PRESET (0,200):PRINT#1," Save ";FO$;
".CHE   Ok ?"
400 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 400 ELSE IF
A$<>"y" AND A$<>"Y" THEN 230
410 COPY (0,0)-(511,211),1 TO FO$+".CHE"
420 END
430 ' Set Palette
440 COLOR=(2,1,2,1)
450 COLOR=(3,1,2,2)
460 COLOR=(4,2,2,2)
470 COLOR=(5,2,3,2)
480 COLOR=(6,2,3,3)
490 COLOR=(7,3,3,3)
500 COLOR=(8,3,4,3)
510 COLOR=(9,4,4,4)
520 COLOR=(10,4,5,4)
530 COLOR=(11,5,5,5)
```

リスト続く

```
540 COLOR=(12,5,6,5)
550 COLOR=(13,6,6,6)
560 COLOR=(14,6,7,6)
570 RETURN
600 ' Mac. sub.
610 FOR AD=&HD000 TO &HD03F
620 READ D$:POKE AD,VAL("&H"+D$)
630 NEXT
640 RETURN
650 '
660 DATA 21,00,00,06,d4,c5,06,00
670 DATA c5,cd,74,01,cb,3f,47,e6
680 DATA 01,4f,78,cb,3f,47,e6,07
690 DATA 81,4f,78,cb,3f,cb,3f,cb
700 DATA 3f,e6,07,81,47,cb,27,cb
710 DATA 27,cb,27,cb,27,80,cd,77
720 DATA 01,c1,23,10,d3,c1,10,cd
730 DATA c9,21,36,d4,06,04,7e,8f
```

リスト3

```
100 '********************************
110 '*   Graphic Display Utility    *
120 '*     Ver. 2.00    For MSX2    *
130 '*     Screen 7     [*.CHE]     *
140 '*                              *
150 '* Feb. 21th 1988               *
160 '*                By HEATH/H.S.P. *
170 '********************************
180 '
190 SCREEN 0:CLS
200 PRINT"Graphic Display Utility For MS
X2"
210 PRINT:FILES"*.che":PRINT:PRINT
220 INPUT"Input Filename ";F$
230 SCREEN 7:COLOR 15,0,0:CLS
240 GOSUB 280
250 COPY F$+".che" TO (0,0),0
260 IF INKEY$="" THEN 260
270 END
280 ' Set Palette
290 COLOR=(2,1,2,1)
300 COLOR=(3,1,2,2)
310 COLOR=(4,2,2,2)
320 COLOR=(5,2,3,2)
330 COLOR=(6,2,3,3)
340 COLOR=(7,3,3,3)
350 COLOR=(8,3,4,3)
360 COLOR=(9,4,4,4)
370 COLOR=(10,4,5,4)
380 COLOR=(11,5,5,5)
390 COLOR=(12,5,6,5)
400 COLOR=(13,6,6,6)
410 COLOR=(14,6,7,6)
420 RETURN
```

リスト4

```
100 '********************************
110 '*    Video Digitize Utility    *
120 '*        Ver. 1.02    For MSX2  *
130 '*                              *
140 '* Feb. 25th 1988               *
150 '*                By HEATH/H.S.P. *
160 '********************************
170 '
180 CLEAR 200,&HCFFF:DEFINT A-Z
190 IF PEEK(&HD000)<>6 THEN BLOAD"syuku8
16.bin"
200 DEFUSR=&H69:DEFUSR1=&HD000
210 SCREEN 0:WIDTH 40:CLS
220 PRINT "Video Digitaize for MSX2  By
HEATH"
230 PRINT:INPUT "Number ";N
240 IF N<1 OR N>12 THEN N=1
250 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
260 SCREEN8:COLOR 255,0,0:CLS
270 FOR I=N TO 12
280 SETVIDEO 1,,1,1,,1
290 VDP(7)=&HFF
300 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 300
310 IF A$=CHR$(27) THEN SETVIDEO 0,,0,0:
GOTO 610
320  SET VIDEO 3
330 COPY SCREEN 0
340 FOR W=1 TO 30:NEXT
350  SET VIDEO 0,,0,0
360 ON I GOSUB 630,640,650,660,670,680,6
90,700,710,720,730,740
370 BSAVE F$+".pic",&H0,&HD3FF,S
380 CLS
390  SET VIDEO 2,,,1
400 PRESET(0,0):PRINT#1,"VD";I;" OK (y/n
) ?"
410 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 410
420 IF A$="n" OR A$="N" THEN 280
430 NEXT
440 SETVIDEO 0,,0,0
450 ' Make title
460 SETPAGE 1,1:CLS
470 PRESET(10,200):PRINT#1,"Now Making M
enu & Title !"
480 FOR N=1 TO 12
490 ON N GOSUB 630,640,650,660,670,680,6
90,700,710,720,730,740
500 SETPAGE 1,0:BLOAD F$+".pic",S
510 A=USR1(0)
520 COPY (0,0)-(63,52),0 TO (DX*64,DY*53
),1
530 DX=DX+1:IFDX=4THENDY=DY+1:DX=0
540 NEXT N
550 COPY (0,0)-(255,211),1 TO (0,0),0
560 SCREEN 0:CLS
570 INPUT "Title Filename ";F$
580 SCREEN 8:COLOR 255,3,3
590 SETPAGE 1,1:A=USR(0)
600 BSAVE F$+".pic",0,&H9AFF,S
610 SCREEN 0:COLOR 15,0,0:END
620 ' file name sub
630 F$="vd1":RETURN
640 F$="vd2":RETURN
650 F$="vd3":RETURN
660 F$="vd4":RETURN
670 F$="vd5":RETURN
680 F$="vd6":RETURN
690 F$="vd7":RETURN
700 F$="vd8":RETURN
710 F$="vd9":RETURN
720 F$="vd10":RETURN
730 F$="vd11":RETURN
740 F$="vd12":RETURN
```

リスト5

```
100 '********************************
110 '* Video Digitize Menu & Loader *
120 '*         Ver. 1.01    For MSX2  *
130 '*                              *
140 '* Feb. 21th 1988               *
150 '*                By HEATH/H.S.P. *
160 '********************************
170 '
180 F$="MAISON"   ' Set title Filename
190 '
200 SCREEN8:DEFUSR=&H69:COLOR255,3
210 SETPAGE1,1:CLS:A=USR(0)
220 BLOAD F$+".pic",S
230 OPEN"grp:"FOR OUTPUTAS#1
240 '
```

```
250 PRESET(  0,  0):PRINT#1," 1"
260 PRESET( 64,  0):PRINT#1," 2"
270 PRESET(128,  0):PRINT#1," 3"
280 PRESET(192,  0):PRINT#1," 4"
290 PRESET(  0, 53):PRINT#1," 5"
300 PRESET( 64, 53):PRINT#1," 6"
310 PRESET(128, 53):PRINT#1," 7"
320 PRESET(192, 53):PRINT#1," 8"
330 PRESET(  0,106):PRINT#1," 9"
340 PRESET( 64,106):PRINT#1,"10"
350 PRESET(128,106):PRINT#1,"11"
360 PRESET(192,106):PRINT#1,"12"
370 PRESET( 10,165):PRINT#1,F$+"  Video
Digitaize"
380 PRESET(140,175):PRINT#1,"MSX2 with F
DD"
390 PRESET(180,185):PRINT#1,"By HEATH"
400 PRESET( 10,200):PRINT#1,"Enter Numbe
r (1-12) ?"
410 A$=INPUT$(2)
420 NO=VAL(A$)
430 IFNO<1ORNO>12THEN370
440 SETPAGE0,0
450 ON NO GOSUB 510,520,530,540,550,560,
570,580,590,600,610,620
460 A$=INKEY$:IFA$=""THEN460
470 CLS
480 SETPAGE1,1
490 GOTO 410
500 ' Graphic load sub.
510 BLOAD"vd1.pic",S:RETURN
520 BLOAD"vd2.pic",S:RETURN
530 BLOAD"vd3.pic",S:RETURN
540 BLOAD"vd4.pic",S:RETURN
550 BLOAD"vd5.pic",S:RETURN
560 BLOAD"vd6.pic",S:RETURN
570 BLOAD"vd7.pic",S:RETURN
580 BLOAD"vd8.pic",S:RETURN
590 BLOAD"vd9.pic",S:RETURN
600 BLOAD"vd10.pic",S:RETURN
610 BLOAD"vd11.pic",S:RETURN
620 BLOAD"vd12.pic",S:RETURN
```

リスト6

```
100 '*********************************
110 '*    1/16 Animation Utility     *
120 '*         Ver. 1.01    For MSX2  *
130 '*                               *
140 '* Feb. 25th 1988                *
150 '*                By HEATH/H.S.P. *
160 '*********************************
170 '
180 CLEAR 100,&HCFFF:DEFINT A-Z
190 IF PEEK(&HD000)<>6 THEN BLOAD"syuku8
16.bin"
200 SETVIDEO 2,,,1,,1
210 SCREEN 0:COLOR 15,0,0:CLS
220 PRINT "1/16 Animation Utility For MS
X2"
230 PRINT:PRINT "Hit any key to Make Ani
mation"
240 IF INKEY$="" THEN 240
250 SCREEN 8:DEFUSR=&H69:DEFUSR1=&HD000
260 FOR X=0 TO 250 STEP 64
270 FOR Y=0 TO 200 STEP 53
280 SETVIDEO3:VDP(7)=&HFF:COPYSCREEN0:SE
TVIDEO1
290 A=USR1(0)
300 COPY (0,0)-(63,52),0 TO (X,Y),1
310 NEXT Y,X
320 CLS
330 FOR X=0 TO 250 STEP 64
340 FOR Y=0 TO 200 STEP 53
350 COPY (X,Y)-(X+63,Y+52),1 TO (0,0),0
360 FOR I=0 TO 150:NEXT
370 NEXT Y,X
380 IF INKEY$="" THEN 330
390 SCREEN 0:COLOR 15,0,0:CLS
400 INPUT "Input Filename ";F$
410 SCREEN8:SETPAGE 1,1:A=USR(0)
420 BSAVE F$+".ani",&H0,&HD3FF,S
430 END
```

リスト7

```
100 '*********************************
110 '*   Animation Display Utility   *
120 '*       Ver. 1.01    For MSX2   *
130 '*                               *
140 '* Feb. 25th 1988                *
150 '*               By HEATH/H.S.P. *
160 '*********************************
170 '
180 DEFINT A-Z:SCREEN 0:CLS
190 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
200 PRINT "1/16 Animation Display Utilit
y"
210 PRINT:FILES "*.ani":PRINT
220 PRINT:INPUT "Filename ";F$
230 SCREEN 8:COLOR 255,2,0:CLS
240 PRESET (10,10):PRINT#1,"1/16 Animati
on Display Utility"
250 PRESET (130,25):PRINT#1,"By HEATH/H.
S.P."
260 PRESET(95,100):PRINT#1,"Loading."
270 SETPAGE 0,1:BLOAD F$+".ani",S
280 SETPAGE 0,0
290 LINE (78,66)-(178,146),3,BF
300 ' Disp
310 FOR X=0 TO 250 STEP 64
320 FOR Y=0 TO 200 STEP 53
330 COPY (X,Y)-(X+63,Y+52),1 TO (96,80),
0
340 FOR I=0 TO 150:NEXT
350 NEXT Y,X
360 GOTO 300
```

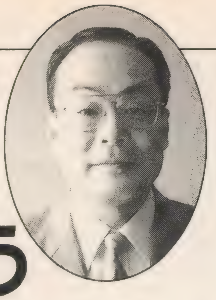
リスト8

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
D000	06	35	AF	4F	32	62	F5	32	: F4
D008	63	F5	32	65	F5	32	66	F5	: 71
D010	32	67	F5	32	69	F5	32	6A	: BA
D018	F5	32	6D	F5	32	6F	F5	32	: 51
D020	70	F5	3C	32	6C	F5	32	6B	: D1
D028	F5	79	32	68	F5	87	87	32	: 3D
D030	64	F5	21	62	F5	F5	C5	DD	: 68
D038	21	91	01	CD	5F	01	C1	F1	: 92
D040	0C	10	E6	06	40	AF	4F	32	: 78
D048	63	F5	32	64	F5	32	65	F5	: 6F
D050	32	67	F5	32	68	F5	32	69	: B8
D058	F5	32	6B	F5	32	6D	F5	32	: 4D
D060	6F	F5	32	70	F5	3C	32	6A	: D3
D068	F5	3E	35	32	6C	F5	79	32	: A6
D070	66	F5	87	87	32	62	F5	21	: 13
D078	62	F5	F5	C5	DD	21	91	01	: A1
Sum	3C	72	2E	23	B6	61	CD	AE	: 91

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
D080	CD	5F	01	C1	F1	0C	10	E6	: E1
D088	C9	C9	1A	13	B7	C8	D5	5F	: 72

この人この本

『ワープロ徹底入門』の木村 泉さん



みんなの力で使いやすくしよう

タイトルどおりの徹底入門書で、あまりにもくわしく書かれているので、パソコン好きの中高生や大学生には、まどろっこしく感じられるかもしれない。

現に、著者の木村泉さん（東京工業大学教授）も「若い人たちよりもむしろ、そのお父さん、お母さんたちに読んでもらいたい」と、こう語っておられた。

「お父さんたちの世代のなかには、パソコンやワープロのキーボードを見ただけで、もうダメだと逃げ腰になるような、キーボード恐怖症の人が少なくありません。が、そういう人たちがこの本を読めば、つまらない恐怖症から解放され、ワープロへの自信がつくはずです」

ワープロを買う前のカタログ類の読み方とか、キーボードとのじょうずなつき合い方などが、じつに親切ていねいに紹介されているのである。

といっても、キーボード大好きの若い人たちに、あまり関係がない本かというと、けっしてそんなことはない。実際にワープロを使って、さまざまな仕事をしてきた木村さんが、その豊富な経験をふまえて、

「ワープロにとって大切なことは何か」

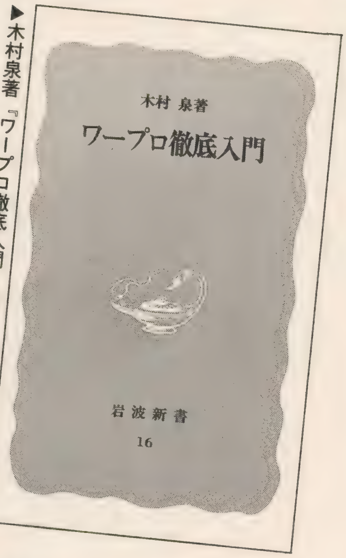
ということを、徹底的に追究しているからだ。これまでの〝ワープロの本〟は何かの専用機やソフトに従って、その使い方を紹介するものが多かったが、本書はそうではないのである。

「この本を書くとき、『一太郎』というソフトを使っていたので、それの説明がやや多くなりましたがね。原則的には、ワープロを全体的に見て、その問題点を考えたつもりです」

そういう面で興味深いのは、いま広く使われているキーボードが、けっして理想的なものではなく、改良すべき点が多いことを指摘した部分だろう。そして、世界的なレベルでの試みとしての「ドボラック配列」や、あの「OASYS配列」、「M式」、「新JIS」、「SKY」、「My Key」など、さまざまなキー配列のことが紹介されている。

肉体的な負担も軽く、速く打てるようにするには、左右の手の指を交互に、平均的に使うようなキー配列がよいのだが、「やがてそんな理想のキーボードができるはずです」と、木村さん――。

「そのためにも、数多くのユーザーが自分の使っているワープロやソフトについて、どんどん発言するといいんですよ。



▶木村泉著『ワープロ徹底入門』（岩波新書 480円）

新しい音楽の世界だ

▼GSライターズ編『GAME・SOUND倶楽部』

いま人気のGSとは、グループ・サウンズにあらず。ゲーム・サウンドのことである。レコード店の店頭には、それだけで1コーナーを占めるほど、ゲーム・サウンドのLP、カセット、CDなどがならべられ、実際にも、かなりの勢いで売れているという。

本書はそんなGSについて、その歴史的な流れや、制作現場のあれこれから、サウンド作りのテクニックまで、くわしく紹介したもの。しかも、GSの名曲が入ったソノシートまで、2枚もついている豪華版だ。

「映画音楽が一つの音楽ジャンルとして、その地位を確立しているように、ゲーム音楽もいま、一つの世界をつくり始めた」とは、あの『ドラクエ』の音楽を担当したことでも知られる、すぎやまこういち氏のことばだが、まさにそのとおりである。（日本ソフトバンク　1900円）

激変の過程を展望

▼片貝孝夫・平川敬子著『パソコン驚異の10年史――その誕生から近未来まで』

あの伝説のマシン、PC-8001が売り出されたのは、1979年秋のことだ。つまり、この日本に、本格的なパソコン時代が到来してから、まだ10年もたっていないわけである。

しかし、パソコン状況の1年は、ほかの分野の10年に相当するといわれる。それほど変化がはげしく、発展してきたということだろう。本書は、そんなパソコン状況の発展の過程を、マシンそのものの発達・変遷だけでなく、ソフト作りやパソコン業界の歩みもふくめて、簡潔に展望したもの。古くからのパソコン・ユーザーにとっては「うわあ、なつかしい！」というエピソードが多いし、新しいユー

パソコンやワープロはいまや、みんなの共有財産なのだから、みんなの力で、よりよい方向へ育ててゆきましょう。この本も、そんな思いをこめて、書いたものです」

もう１つ興味深いのは、木村さんがワープロを使って文章を書いてゆくときの方法が、具体的な文章とともに紹介されていること。最初は骨組みだけの短いものだが、そこに新しい文章がつけ加えられたり、古いものが削除されたりしながら、だんだんと完成してゆくのが、手にとるようにわかるのである。

「ワープロで文章を書くとき、私はまず思いついたことから、気軽に打ちこんでゆくんですがね。ワープロの便利なところは、書き足しや削除が、じつに簡単にできること。紙とえんぴつでは、こうはいきませんよ」

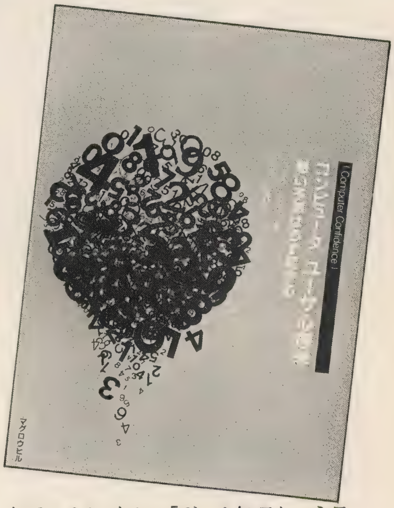
ワープロを利用するようになってから仕事がはかどるようになり、『ライトついてますか』の翻訳そのほか、多くの仕事を楽しくやってきたという。そんな木村さんの〝ワープロ文章作法〟は初心者だけでなく、パソコン・ワープロの実力派にも、大いに参考になるはずだ。

「いろんな人たちが、もっと気軽にワープロを使って、どんどん文章を書くようになれば、世の中だって明るく変わってくるでしょう」

そのためにも、ワープロ人口がふえてほしいと、期待しておられた。

心理学的なするどい考察

▼B・サンダース著、菊池豊彦訳『コンピューター　ユーザ心理学』



著者のB・サンダースはコンピュータの専門家ではない。心理学者であり、人間工学の専門家である。が、だからこそ「すぐれた機能をもつマシンやソフトのなかに、その機能が十分に活用されないまま、ホコリをかぶってしまうものが多いのは、なぜか」

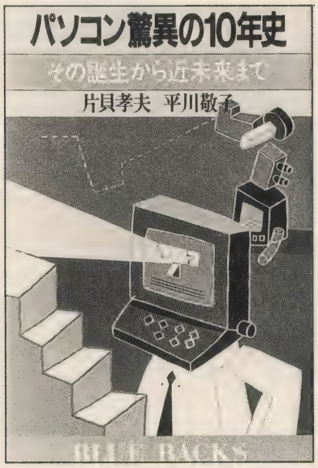
という問題について、するどい考察と興味深い提言ができたのだろう。それが適切に活用されさえすれば、大いに役立つはずであるコンピュータ・システムの多くが、必ずしも十分に活用されないのは、それを利用するユーザーの心理的側面について、配慮が足りないからだというのである。

また、システムはもとより、ユーザーの能力もすぐれているのに、コンピュータから得られるデータや分析結果が、実際の仕事や研究のうえで、あまり役立たないことも多いが、その主要な原因は、「ゴミのような情報が大量に、コンピュータにインプットされてしまうせいだ」との指摘もある。

さらに、「必要とする人が望んでいる書式と精度で、コンピュータがタイミングよく出力するように、十分な配慮がなされているか」とか、「データ処理という目的が先行して、データへの先入観にとらわれていないか」など、あくまでもユーザーの側に立っての注文も多い。

少なからぬユーザーが「あまり有用ではない」という不満をいだき、ときにはトラブルの原因になったりするのは、マシンやシステムそのものよりも、そうした配慮が足りないせいだというのである。そういう意味では、コンピュータ業界をめざしている人や、すでに働いている専門家たちが、一読すべき本だといえよう。

（マグロウヒルブック　1900円）

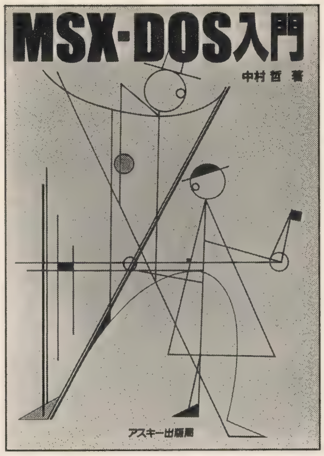


ザーにすれば、「へえ、そんなこともあったのか」とおどろくことも少なくなかろう。パソコン時代の近未来を予測するうえでも役に立ちそうだ。

（講談社ブルーバックス　640円）

MSXのフル活用を!

▼中村哲著『MSX-DOS入門』



MSXは単なるゲームマシンではない。ホーム・コンピュータとして、本格的に利用できるだけの性能を、十分にそなえている。とくに最近はディスクドライブが普及し、その傾向がますます強まったといわれる。

ところが、そのディスクドライブをコントロールしているMSX-DOSのことは、あまりよく知られておらず、それをフル活用している人は少ない。

本書は、そんなMSX-DOSについて、わかりやすく解説したものだが、ディスクへのファイルの方法や、周辺装置の使い方から、プログラム開発の手引きまで、さまざまなテクニックを紹介。

「MSX機をフル活用し、豊かなパソコン・ライフを楽しむためにも、ぜひMSX-DOSの基本をマスターしてください」と、著者は呼びかけている。

（アスキー出版局　1200円）

誌上ロールプレイングゲーム

判定プログラム バトルマスターによる

サンダー

第3章 勇者のヨロイ

サイベルと別れた君の前には、まだ数多くの困難が待ち受けている。かわいいイタチの助けを得て、君はクロンダイクのヨロイを手に入れられるか？

■ゲームを始める前に

ゲームを始める前に、現在の《生命力》をメモしておいてください。プレイ中に《ヒーリング・ポーション》を使って生命力を原点にもどす場合、ここでメモした数字までもどすようにしてください。

ところで、今回からスタートする人はいるかな。できたら、4、5月号を終えてからやってもらいたいんだけど、4、5月号が手に入らないのでやむをえないという人もいるだろうね。その人は、基本生命力を30にしてください。アイテムとしては、THUNDER LORDとTHUNDER SHIELDを持っていることにしてよろしい。しかし、それでも前途はかなりきびしいはずですよ。

■プロローグ

君とサイベルはクロンダイクの墓をあとにして、王さまの城があるナイルの街へと急いだ。腰に秘剣THUNDER LORDをつるし、左手にはTHUNDER SHIELDをかまえた君は、もうひとかどの剣士の風格がある。防御修正値と戦闘修正値を2ポイントずつふやし、機敏度を1ポイント減らすこと。途中SHADOW MANやほかのモンスターに再び襲われることもなく、道中は平穏そのものだった。

森の中の道を2人で歩き続けながら、君はサイベルに話しかけた。

「ねえ、サイベル。なんだか生まれ変わったみたいだよ。体じゅうに力がみなぎってる……。信じられないや、ぼくがTHUNDER LORDとTHUNDER SHIELDを手にしてるなんて」

サイベルはそれを聞きながらくすくす笑っている、なんてかわいい笑顔なんだ。

「あなたはまだまだ強くなれるわ。でも、そうなるにはそれだけ大変な試練を受けなきゃね……そのうちわかる時が来るわ」

「えっ！　なにかいったかい？」。サイベルに見とれていたので、君は彼女がいったことを聞きのがしてしまった。

ナイルの街が近づいてくる。君は早く街を見たくてわくわくしている。なんといっても君は育った村のことしか知らないんだから。

そのとき、サイベルは君のほうに向き直ると、口を開いた。

「ごめんなさい、あたしはどうしても行かなくちゃならないところがあるの。お城へは1人で行ってね。でもすぐにまた会えると思うわ……、じゃあ」。そういうと、サイベルは君を置いてさっさと行ってしまった。

サイベルのあとを追うなら**10**へ、あとで会えるということばを信じて、このままナイルの街へ行くなら**20**へ進め。

01 門をくぐるとすぐに兵士たちがたおれているのに気づいた。君は

第3回

ロード

このゲームをプレイするためには、戦闘判定用プログラム『バトルマスター』が必要です。『バトルマスター』のプログラムリスト、遊び方は本誌4月号、5月号に掲載してありますので、今月から始める方はそちらをまずごらんください。
　また、4月号、5月号をお持ちでない方にはディスクサービスも行っておりますので、ご利用ください（くわしくは、P.249）。

イラスト＝藤田新策

制作＝グループ・クラムボン

THUNDER LORDをかまえると、注意深く足を進めた。まだ息のある兵士も何人かいるようだ。兵士に近づいて助け起こすなら**21**へ、ナミュイトック卿に教わったヨロイの保管場所に急ぐなら**40**へ、さらに砦を調べるなら**51**へ進め。

02　これからどうしたものかと考えながら歩いていると、突然目の前に茶色いかたまりが飛び出てきた。そのすぐあとから3びきのSHARK DOGが。君は剣をぬいて身がまえた。Let's Fight！
　SHARK DOGをたおしたら**59**へ進む。

03　しばらく待っているとシールがもどってきた。何か見つけたらしい。森の中へ来いというような身ぶりをしている。君はシールのあとについて、森の中に分け入った。**41**へ進め。

04　となりの部屋に入った君は、窓の外の人影に気づいた。シュタッツ卿たちがヨロイをかかえて森の中へ逃げこむところだ。すぐに追わなくては。君は窓から外に出ると、あとを追って森の中に入っていった。シールもついてきている。**51**へ進む。

05　君はあらためて街へ出た。大通りは相変わらずにぎわっている。けっこうふところも温かいことだし、あちこちの店をひやかしてみるのも悪くなかろう。
　武器屋をのぞいてみるなら**13**へ、道具屋をのぞいてみるなら**38**へ、店をひやかすのをやめ砦に向かって出発するなら**58**へ進む。

06　男を追って森の中へ入り、2時間近くあとをつけたが、ついに見失ってしまった。そのとき、真上から何か四角くてひらべったいものが君の頭に落ちてきた。そいつは、君の頭を包みこむようにして、首を絞めつけはじめる。こいつはFLOPPYだ。Let's Fight！
　FLOPPYをたおしたら**45**へ進む。

07　シールの話から、砦には君に対する罠がしかけられていることがわかったので、そっと砦をぬけ出した。君はシールの道案内で森の中へ分け入った。どうやら敵はけもの道を使って逃げたらしい。君はシールのあとを追い、できるかぎり急いで道を進んでいった。あまりに急いだので息が切れてきた(生命力を1ポイント減らす)。
　しばらくすると、前方に数人の人影が見えた。そのまま足を早めて追いつくなら**16**へ、迂回して先まわりするなら**63**へ進む。

08　男を捜すよう頼むと、シールは森の中に姿を消したが、1時間ほどしてもどってきた。どうやら見つからなかったようだ、とんだことで時間を食ってしまった。このぶんでいくと昼を少しまわったころ北の砦に着くだろう。
　思ったとおり、太陽が南から西へとまわったころ、北の砦が見えてきた。これでやっとクロンダイクのヨロイをおがむことができる。
　だが、なんとなく砦のようすがおかしい。門が開かれたままになっているのだ。君は用心しながら門に近づいていった。このまま門をくぐるなら**33**へ、ようすを見るためにシールを使うのなら**14**へ進む。

09　君は《サラマンダーの牙》を老婆に返した。老婆はお礼にといって、君に《ヒーリング・ポーション》を1回くれた。
　老婆と別れた君は、日も暮れてきたので森でキャンプを張ることにした。安全のために木の上で寝ることにしたのだが、それがかえっていけなかった。深夜、君は息苦しさを感じて目を覚ました。なんと、体じゅうに奇妙なツタが巻きついているではないか！　これは動物の体液を吸って成長する植物、SUCKER VINEだ。Let's Fight！

SUCKER VINEをたおしたら65へ進む。

10「待ってくれよ、サイベル」君はサイベルのあとを追おうとした。しかし、全速力で駆けているにもかかわらず、サイベルはどんどん遠ざかっていく。そのとき、君の目の前にIVORY WORMが現れた。とにかく戦うしかない。Let's Fight！

君はサイベルのあとを追うのをあきらめた。しかたがない、IVORY WORMをたおしたら、気をとりなおしてナイルの街へと向かおう。20へ進め。

11 どうやらこの砦には君をやっつけるための罠がしかけられていたようだ。シュタッツ卿はすでにヨロイを持ち出している。すぐにあとを追わねばならないが、さてどこに向かえばよいものか、君は途方にくれた。そのとき、シールが君のそでを引っ張った。どうやらどこに行けばいいのか知っているらしい。シールの導くとおりに進むなら41へ、《話の指輪》を使ってほかの動物の話も聞いてみるなら64へ進め。

12 君の心にシールの声が響いた。「やあ、おいらの名はシール。サイベルからあんたのめんどうをみるように頼まれたんで、気は進まないけどここにやってきたんだ。まあ、仲よくやろうや。戦うときにゃ手伝えないけど、頭はいいから、あんたの脳みそがわりになってやるよ。ただし、あんまり危ないことは願いさげだよ。おいら、平和主義者なんだ。おっと、それから、《話の指輪》を使うと、ものすごく体力を消耗するんだよ。使いすぎは体に毒だ、気をつけなよ！」

なんだかばかにされているような気もするが、憎めないやつだ。《話の指輪》を使ったので生命力を1ポイント減らすこと。22へもどる。

13「いらっしゃい。と……なんだ、ずいぶん立派な剣と盾をお持ちですね。うちにはそれ以上の品は置いてませんぜ。それとも、そいつを売っていただけるんで？」。武器屋の主人はとんでもないことをいう。君がばかなことをいうなと怒ると、「冗談ですよ。それより、いい品物があるんですがね。これですよ、ほら」といって直径5㎝ぐらいのまっ黒い玉をいくつか見せる。

「はるか東のチャイーナでつくられた、《バクダン》というもんです。敵に向かってこいつを投げると、ドカンと爆発して何人もいっぺんにやっつけることができるんです。1個につき金貨10枚ですが、いかがですか？」

戦闘が始まるときに、この《バクダン》を使うと、そのとき相手にする敵全員の生命力を8ポイント下げることができる。もし、敵の生命力が8以下だった場合は、無条件に死んでしまうのだ。ただし、各戦闘で1度だけ、しかも通常の戦闘を始める前（つまり、敵の防御値をインプットする前）に使わねばならない。買いたければ、好きなだけ買うことができる。買い物が終わったら、05へもどる。

14 砦の中へ走りこんだシールは、しばらくすると血で染まった布きれをくわえてもどってきた。なんと、それにはシュタッツ卿の紋章が入っている。

どうやら砦を襲ったのはシュタッツ卿の手先どものようだ。《話の指輪》を使ってシールから話を聞くなら50へ、用心しながら砦に入るなら33へ進む。

15 そのとき、君のはめている《光の指輪》が強烈な光を放ちだした。なにごとかと思って見守るうちに、ヨロイのすぐ手前の空間にすうっと黒い影が浮かび上がる。

「ややっ、きさま《光の指輪》をはめているのか。ええい、見つかろうとどうしようと同じこと、このDARK SOLDIERがきさまを血祭りにあげてやる！」

敵は闇の兵士DARK SOLDIERだ。Let's Fight！

敵をたおせたら70へ進む。

16 前方で人影が2つのグループに分かれるのが見えた。3人のSWORDSMANが君を待ちかまえている。Let's Fight！

敵をすべてたおしたら、47へ進む。

17 太陽が高くなってきたころ、北の砦が見えてきた。これでやっとクロンダイクのヨロイをおがむことができる。

だが、なんとなく砦のようすがおかしい。門が開かれたままになっているのだ。君は用心しながら門に近づいていった。このまま門をくぐるなら01へ、ようすを見るためにシールを使うのなら66へ進む。

18 中庭を走りぬけようとした君とシールは戦いに巻きこまれてしまった。3人のSWORDSMANが向かってくる。Let's Fight！

戦いに勝ったら30へ進む。

19 君の足もとには4人のSOLDIERがたおれている。どうやらヨロイはシュタッツ卿が持ち去ったようだ。君はシールにシュタッツ卿を捜すように頼んだ。もしここで指輪を使うのなら36へ進むこと。シールがもどってくるのを待つなら03へ進むこと。

20 君はやっと街に着いた。サイベルがいないので喜びも半分というとこ

ろだが、やはり城のある街はすばらしかった。

「いらはいいらはい、さあさ、きょうは魚が安いよ」。「にいさん、ちょっと寄っていかない？　あたしが天国を見せてあげるわよ」

きょろきょろしながら歩いていると、さまざまな声をかけられる。そのとき。

「そこの若い方、いいことを教えてあげるよ。THUNDER LORDとTHUNDER SHIELDのことだよ」

気になることばをかけてくるやつがいる。声は「占いします・金貨10枚」と書かれた小さなテントから聞こえてくる。中に入ってみるなら**31**へ、無視して通り過ぎるなら**42**へ進め。

21 たおれている兵士に近づいてみたが、みんな意識がない。1人だけ身動きした者がいるので近寄る。シールも不安そうに鳴いている。

君は兵士に駆け寄るとだき起こそうとした。突然兵士の右手が突き出され、左の脇腹にするどい痛みが走った。しまった、こいつは敵のSOLDIERだったのだ。生命力を2ポイント減らすこと。Let's Fight！

うまく敵をたおしたら**40**へ進む。

22 村人たちの歓待と、ゆっくり眠れたおかげで体も頭もすっきりしている。しかも、傷の治療までしてもらった(生命力を8ポイントふやす)。朝一番で村を出ると、君は足どりも軽く北の砦へと向かった。シールも元気そうだ。

君は《話の指輪》の力をためしてみたくなったのではないだろうか？　指輪の力をためしてみるなら**12**へ、そのまま北の砦へ向かうなら**57**へ進む。

23 北の砦へと急ぐ君はシールを肩にのせ、砦へと急いだ。このぶんでいくと午前中には北の砦に到着するだろう、急いだ甲斐があればいいが。

北の砦が見えてきた。これでやっとクロンダイクのヨロイをおがむことができる。

だが、なんとなく砦のようすがおかしい、しかも中から人が争うような物音も聞こえる。そのときシールがいきなり駆けだし、砦の中へ走りこんだ。しばらくすると血で染まった布きれをくわえてもどってくる。なんと、それにはシュタッツ卿の紋章が入っている。

THUNDER LORDをかまえて門をくぐったとたん、いきなり2人のFIGHTERが君に切りかかってきた。よくわからぬまま、君は戦闘に巻きこまれてしまったのだ。Let's Fight！

FIGHTERをたおしたら**60**へ進め。

24「なんだと！　頼みは聞いてくれないわ、拾ったものは返さないわ、なんていうやつなんだ。あんたを見そこなったよ。思い知るがいい！」

そういうと、老婆は不思議な呪文をとなえた。たちまち君の体が重くなる。戦闘修正値を2ポイント減らすこと。ショックから立ち直った君が、老婆に文句をいおうとしたときには、すでにその姿は消えていた。老婆と別れた君は、日も暮れてきたので森でキャンプを張ることにした。安全のために木の上で寝ることにした。**65**へ進む。

25 簡単な傷の手当てと食事をしたあと(生命力を4ポイントふやす)、食料をもらって、日が暮れた真っ暗な森の中を君とシールは北の砦へと急いだ。

夜の道は危険だ！　案の定4ひきのDRYDROIDが襲ってきた。生き物の水分を吸いとってしまうモンスターだ。Let's Fight！

戦いに勝ったら**49**へ進め。

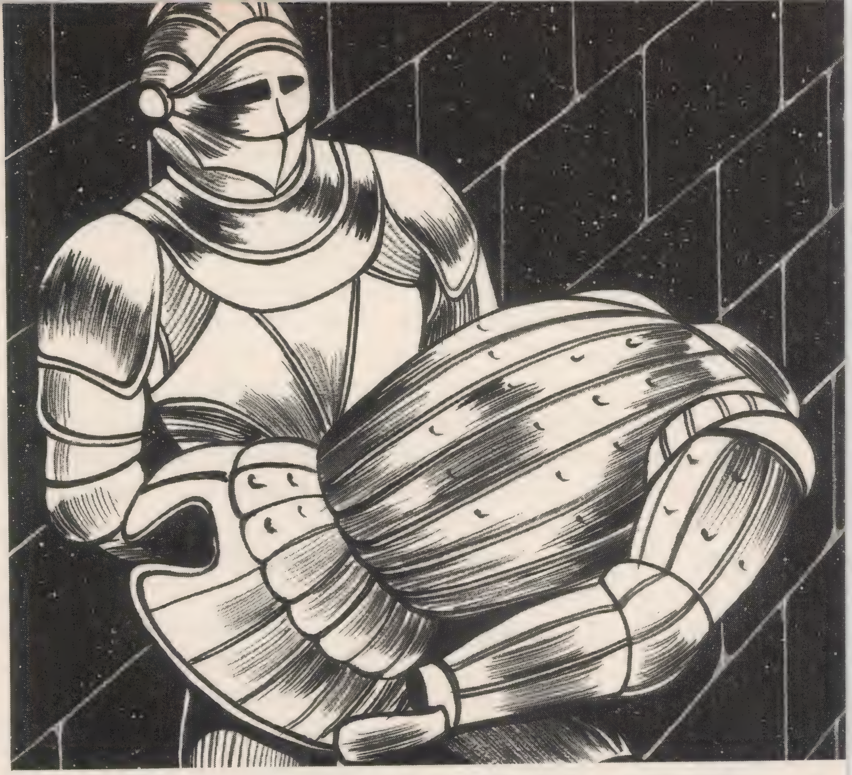
26 部屋に入ると置いてあるはずのヨロイがない。かわりに4人のSOLDIERたちが剣を持って立っている。Let's Fight！

敵をすべてたおしたら**19**へ進む。

27「襲撃したのはシュタッツ卿のこのやつらだよ。まちがいないね。それに、にぶいあんたにゃわからんだろうが、この砦は危険のにおいがプンプンする」

《話の指輪》を使ったので生命力を1ポイント減らすこと。**66**へもどる。

28 ナミュイトック卿は、君に聖戦士クロンダイクのヨロイが北の砦に保管されていることを告げると、すぐに出発してそのヨロイをとってきてほしいと頼んだ。最近までナミュイトック卿の友人だったシュタッツ卿が、それ



を手に入れて、わが国を乗っ取ろうとしているというのだ。「シュタッツ卿は剣の名手として有名だ。くれぐれも気をつけるのだぞ」

魔術師のキラインが生命力を原点にまでもどすことのできる薬《ヒーリング・ポーション》を2回分わたしてくれた（今後、必要ならいつでも、戦闘中でも使ってよい)。

君は卿とキラインにいとまを告げ、意気揚々と城をあとにした。**05**へ進む。

29 ヨロイを持った剣士たちを追って、森の中を駆ける。しばらくあとを追ううちに、するどい悲鳴が響きわたった。悲鳴のあがったほうへ近づいて行くと、2人のSHADOW MANが木の陰から現れた。

「シュタッツ卿は死んだ！ おまえもあとを追うがいい」。影の一つがそういうと、答えるひまもあたえず切りかかってきた。剣の達人として有名なシュタッツ卿をたおすとは、こいつら、どんな腕前をしているのだ！ Let's Fight！ ただし、戦闘を始める前にサイコロ・チェックをせよ。サイコロひとつふって、出た目が1か2なら**37**へ進め。それ以外ならすぐに戦闘を開始せよ。

SHADOW MANをたおしたら**52**へ進む。

30 中庭を通りぬけた君は、ヨロイの保管場所にたどり着いた。ドアをあけると、SWORDS MANたちの手で、いましもヨロイが運び出されようとしているところだった。ヨロイをとり返そうとする君の目の前に、2人のSWORDS MANが立ちはだかる。Let's Fight！

2人をたおしたら**62**へ進め。

31 用心しながら、テントをくぐった。中は思ったより広く、1人の男が地面に敷いたカーペットの上に腰を下ろしている。

「ぼくをご指名とはどういうわけだ？ それよりおまえは何者だ？」

「まああせるな、わしは占い師のアスワルじゃ。今からTHUNDER LORDとTHUNDER SHIELDのことについて話してやろうと思う。その前に金貨を30枚払ってくれればだがな」

「えっ？ 表には金貨10枚と書いてあったじゃないか？」

「おぬしには特別の情報を教えてやるんだ。金貨50枚だって安いところなんだぞ」

男のいうとおりにするなら金貨を30枚減らして**46**へ、金貨を払わずテントを出て城に行くなら**42**へ、男から力ずくで聞き出すなら**54**へ進め。

32 ヨロイのほうに駆け寄った君は、強烈な一撃を受けて地面に転がった。生命力を5ポイント減らす。ヨロイのすぐ手前の空間にすうっと黒い影が浮かび上がる。

「このDARK SOLDIERがきさまを血祭りにあげてやる！」

敵はシールさえ気づかぬほど完璧に気配を消していた、闇の兵士DARK SOLDIERだ。Let's Fight！

敵をたおせたら**70**へ進む。

33 門をくぐるとすぐに兵士たちがたおれているのに気づいた。君はTHUNDER LORDをかまえると（戦闘力を2ふやす、これ以後この状態が続く）注意深く足を進めた。まだ息のある兵士も何人かいるようだ。兵士に近づいて助け起こすなら**21**へ、ナミュイトック卿に聞いたヨロイの保管場所に急ぐなら**40**へ、さらに砦を調べるなら**51**へ進め。《話の指輪》を使ってシールから話を聞くなら**61**へ進む。

34「わかった、どんな頼みなんだい？」

「シャランド村に行って、村人を苦しめている魔物をたおしてほしいんだよ。THUNDER LORD と THUNDER SHIELDを持っているあんたなら、きっとそいつを退治できると思ってね」

そういうと老婆は君の目を見つめた。老婆の頼みを聞いてやるなら**48**へ、北の砦に向かうほうが大切だと思うなら**67**へ進む。

35「キラインさん、街であなたがいっていた因縁というのはどういう意味ですか？ それから THUNDER LORDが危険だっていうのは？」。君は魔術師を問いつめた。キラインはつかつかと君のそばに歩み寄り、握手をしながら、ナミュイトック卿に聞こえぬように小声でささやいた。

「大きな声を出すな。あれは、卿には内緒のアルバイトなんだから……。まあ、あれ以上のことはわしにもよくわからんのだよ。いずれにせよ気をつけ

るんだな。そうだ、金貨の礼にちょっとしたことをしてやろう」。男がなにやら印を結ぶと、君はなんとなく体が軽くなったような気がした。機敏度を２ふやすこと。28へ進む。

36 《話の指輪》を使ったとたん、近くにいる動物たちの声が耳に飛びこんできた。

「シュタッツ卿はけもの道づたいに逃げてるぞ。近づかないようにしろ」

「人間どもがいばりくさって……」

「あーん、おとうちゃんが人間に殺されちゃったあ！」「ぼ、ぼく、前から君のことが、す、好き……」

頭の中いっぱいに動物たちの声が響く。あまりの騒々しさに、なんだか頭が痛くなってきた。そのとき……。

「おいらだよ。すぐにもどるから、そんなに力を使っちゃだめだ」

シールの声だ。君はあわてて《話の指輪》を使うのをやめた。生命力を３ポイント減らすこと。19へもどる。

37 突然、THUNDER LORDがまっ赤なかがやきを放ちはじめた。かつてTHUNDER LORDによって血祭りにあげられた犠牲者たちの怨念がよみがえったのだ。この戦いのあいだだけ機敏度を３ポイント、戦闘修正値を１ポイント減らして戦うこと。相手はSHADOW MAN 2 人だ。Let's Fight！

敵をたおせたら機敏度と戦闘修正値を元に戻して、52へ進む。

38 「いらっしゃい。何かお捜しですか？　えーっと、おすすめの品は……と、ほら、この《光の指輪》なんかいかがです、金貨30枚ですけど、《ヒーリング・ポーション》は１回分につき金貨20枚です。きれいでしょう、このペンダント。深紅の石が青銅の台とコントラストをなして、きらきらかがやいてますよ。このペンダントは金貨50枚です。なんでも魔法の道具だとか聞いてますが、お客さんは魔法使いじゃないから、あまりお役には立ちませんかねえ？　だったら、この《イモリの黒焼き》はどうです？　精がつきますよ。１つ金貨５枚です。あっ、そうだ、もしかしてお客さん《サラマンダーの牙》なんてお持ちじゃありませんか？

もしお持ちなら、金貨100枚で引きとらせていただきますけど」

さて、君はどれでも買うことができる。また、《サラマンダーの牙》を持っていたら売ることもできる。用事をすましたら店を出て、05へもどる。

39 きびしい戦いだった。足もとにはHUDRILLがたおれている。指には獅子の頭が浮き彫りにされた指輪をはめている。君はそれを指からぬきとると自分の指にはめた。持ち物に《話の指輪》を記入すること。すぐにシールももどってきた。

シャランド村の人たちは君の壮挙をたいへん喜んでくれ、感謝の気持ちを表すために宴会を開いてくれるという。断って北の砦に行くのなら25へ、とりあえず好意を受けるのなら22へ進む。

40 君とシールは、急いでヨロイの置いてある部屋へ向かった。途中にも何人かの兵士がたおれている。「ここだ！」。君は部屋に飛びこもうとした。突然シールがキーキー鳴き始める。

そのまま部屋に入るのなら26へ、そっとドアをあけて中をのぞくなら、53へ進め。

41 君はシールの先導で再び森の中へ分け入った。やつらはどうやらけもの道を使って逃げたらしい。君はシールのあとを追いながらできるかぎり速く道を進んでいった。あまりに急いだので息が切れてきた（生命力を１ポイント減らす）。

しばらくすると前方に数人の人影が見えた。そのまま足を速めて追いつくなら16へ、迂回して先回りするなら63へ。

42 立派な城門が目の前にそびえている。君はついに城に着いたのだ。とりあえず城門の警備兵に近づいた。

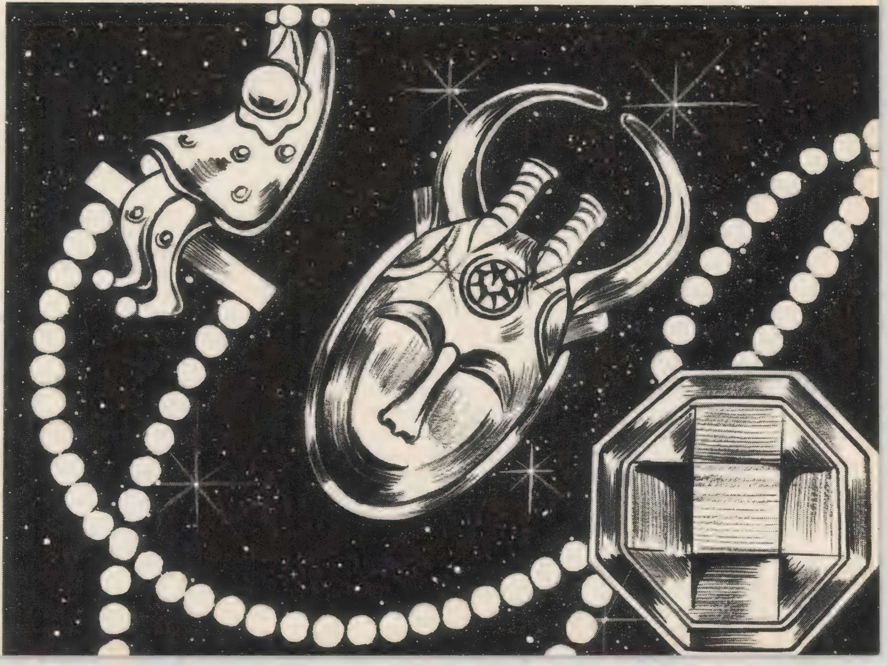
「ナミュイトック卿に会いたいんだけど、どうすればいいのかな？」

警備の兵は一瞬けげんな顔をしたが、君の持つ盾に気がつくと、すぐにナミュイトック卿にとり次いでくれた。

警備兵の案内でナミュイトック卿の前に出た君は、卿からおほめのことばを受けた。

「ご苦労だった、王さまもたいそうお喜びだ。おまえは、自分が立派な騎士になる素質をもっていることを証明したのだ」

なんとも、妙な気分だ。つい最近まで村の暴れ者で、みんなに迷惑をかけていたのがウソのようだ。ナミュイトック卿の話によると、君はたぐいまれな素質をもつ騎士の子として生まれたのだそうだ。そのあと、さまざまな事情からゾルーシュ夫婦に預けられ、今まで育てられてきた。君の両親はまだ存命だが、いまここでそのことについて話すわけにはいかない。それは君が独力で解明しなくてはいけない問題な



のだそうだ。

　そしてこうつけ加えた。「王さまには目通りかなわぬが、おまえにおことばをたまわっておる。『このたびのこと、でかした。THUNDER LORDとTHUNDER SHIELDはそちに下しおく。さらにそちに使命をあたえる。邪悪な者たちの力の根源である魔道士アハマッドをたおすのじゃ』とのおことばだ。アハマッドはおそろしい魔力をもつ魔道士で、SHADOW MANをはじめとする配下を使ってわが国のみならず全世界を征服しようとしている。どうかそのたくらみをくじくためにおまえの力を貸してほしい。それに、わしの知るかぎりでは、その使命とおまえの個人的な謎とは大きな関係がある」。ナミュイトック卿はさらにほうびとして金貨を50枚くれた。

　そのとき、卿の部屋に1人の男が入ってきた。占い師のテントに入ったことがあるなら、それがアスワルと名乗った男だとわかるはずだ。卿はその男を魔術師のキラインだと紹介した。もし街でキラインと話をしたことがあるなら35へ、ないなら28へ進むこと。

43 山賊に襲われるなんて、気がゆるんでいたにちがいない。改めて気持ちを引き締めると、君とシールは砦へと急いだ。太陽がそろそろ沈みかけるころ、北の砦が見えてきた。これでやっとクロンダイクのヨロイをおがむことができる。

　だが、なんとなく砦のようすがおかしい。門が開かれたままになっているのだ。君は用心しながら門に近づいていった。このまま門をくぐるなら33へ、ようすを見るためにシールを使うのなら14へ進む。

44 廊下を走る君は、曲がり角で血だらけになった砦の兵士とはち合わせした。君に切りかかろうとする兵士に盾と剣を見せると、兵士は納得したらしく急いで話し始めた。

「わたしは守備隊の副官です。ヨロイがシュタッツ卿に持ち出されました。やつらは森に向かっています。ここはわたしが食い止めます。あとを追ってください」。そういうと後ろをふり向き、向かってくる敵と戦い始めた。君は、そばの窓をあけると外へ飛び出した。68へ進む。

45 森の中には奇妙なモンスターがいるものだ。それより、さっきの男はどうしたろう。シールに助けを頼むなら08へ、あきらめてもどるなら17へ。

46 男は金貨を受け取ると、話し始めた。

「ありがとうよ。さて、THUNDER SHIELDはすぐれた盾だし、あつかいやすいが、THUNDER LORDはちと難物だぞ。今までに数限りない生き物の血を吸ってきて、犠牲となった者どもの怨念がこもってる。そのために、これを手にした何人もの勇者を破滅させてきた。十分に気をつけることだな。だが、おぬしとTHUNDER LORDにはほかにない因縁があるような気もする。おぬしにつきまとっているように見える光だか影だかにもかかわりがあるのかもしれん。今のところここまでしかわからん」

　君は男に礼をいってテントを出た。金貨を30枚減らして42へ進め。

47 3人の敵をたおした君は、前方で短く悲鳴があがるのを聞いた。君とシールは用心しながら悲鳴のあがったほうに近づいていった。

　そのとき、目の前にいきなり2人のSHADOW MANが現れた。

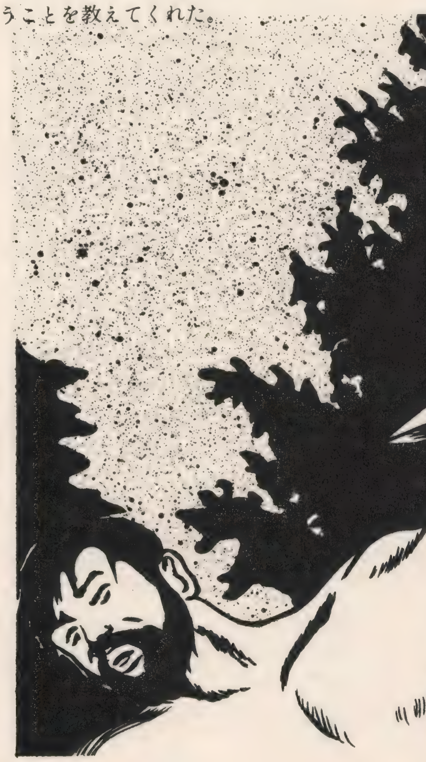
「シュタッツ卿は死んだ。おまえもあとを追え！」。影の一つがそういうと、君に答えるひまもあたえず切りかかってきた。剣の達人として有名なシュタッツ卿をたおすとは、こいつら、どんな腕前をしているのだ！ Let's Fight！ ただし、戦闘を始める前にサイコロ・チェックをせよ。サイコロ1つをふって、出た目が1か2なら37へ進め。それ以外ならすぐに戦闘を開始せよ。

　SHADOW MANをたおせたら52へ。

48 日も暮れたのでキャンプを張り、老婆の話をくわしく聞くことにした。

「ありがとう、ありがとう。わしは占い師のジャスミル、先を見通す力ならかなりのもんなんだけど、荒っぽいのはこの年じゃ……」

　老婆は、ここから半日ぐらい西に行ったところにあるシャランドの村人が魔物のために苦しめられていること、そしてその村は自分の故郷なのだということを教えてくれた。



「魔物をたおしたら、やつから指輪をとりあげなされ。それは《話の指輪》といって、けものと話す力をもつ指輪なんじゃ。それから、あんた前にわしと会ったとき《サラマンダーの牙》を拾ったじゃろう。あれはな、〈ヒーリング・ポーション〉同様、体力を回復してくれる魔法の品なのじゃ。ただし、3回だけしか使えんでな、うまくお使いなされ。それがわしのお礼がわりじゃ。がんばってくれや！」

　翌朝早く、ジャスミルに別れを告げると、君は西へと道をとった。02へ。

49 東の空が明るくなりだした。夜どおし歩いたのがこたえている。生命力を4ポイント減らす。ここで食事をするなら69へ、しないで北の砦へ急ぐなら17へ進め。

50 「襲撃したのはシュタッツ卿のとこのやつらだよ。まちがいないね。それに、にぶいあんたにゃわからんだろうが、この砦は危険のにおいがプンプンする。お目当ての品も、もうここにはないようだし」
《話の指輪》を使ったので生命力を1ポイント減らすこと。それでも砦に入るなら**14**へ、砦に入らないなら**07**へ。

51 注意深く砦の中を調べる。そのとき、背後からシュタッツ卿の部下の精鋭、真っ青なヨロイに身を固めたBLUE SOLDIERが2人現れた。君は剣をかまえた。Let's Fight！
敵をたおしたら**11**へ進む。

52 SHADOW MANをたおした君とシールは、ヨロイを探して森の中を歩きまわった。苦労のかいあって、大木の根もとに転がっているヨロイが見つかった。ところで、君は《光の指輪》を持っているだろうか？　持っているなら**15**へ、持っていないなら**32**へ進む。

53 ドアをそうっと開けると、目の前にシュタッツ卿の部下の精鋭、真っ青なヨロイに身を固めたBLUE SOLDIERが2人立っていた。このことを予測していた君は、落ち着いて剣をかまえた（この戦闘だけ防御力を1ふやすこと）。Let's Fight！
敵をたおしたら**11**へ進む。

54 君は剣に手をかけると、一気にぬき放った……。が、その瞬間、男の姿は目の前から消えうせていた。通りの端で剣に手をかけて立っている君を、通行人が不思議そうな顔でちらちら見ながら通り過ぎていく。いったいどうなったんだろう。とにかくその場をはなれて、城に向かうとしよう。**42**へ進め。

55 FIRE WOLFをたおした君は、1人の男が森の中に逃げこむのを見た。あとを追うなら**06**へ、そのまま北の砦に急ぐなら**23**へ進む。

56 手近のドアをあけると、君とシールは部屋の中に入った。しかし、中はからっぽでだれもいない。べつのドアをあけてとなりの部屋へ行くなら**04**へ、もう1つのドアをあけて廊下に出るなら**44**へ進め。

57 足どりも軽く、君はシールを肩の上にのせて道を急ぐ。このぶんで行くとお昼を少しまわったころ北の砦に着くだろう。君はよいことをしたあとの満足感で少し浮かれていた。まわりにそれほど注意を払っていなかった。いきなり道の両側から2人の男が切りかかってきた。山賊、BANDITだ。最初の一撃を受けてしまったので、生命力を2ポイント引いて、Let's Fight！
BANDITをたおしたら**43**へ進め。

58 君は、足どりも軽く街道を進んだ。だんだん日がかたむいてくる。と、突然、木の陰から1つの人影が現れた。薄暗くて正体はよくわからない。君はさっと剣をぬき放つ。
その人影はなんと、クロンダイクの墓へ行けと教えてくれた老婆ではないか。こんなところでいったい何の用だろう？　老婆が話しかけてきた。
「この前は、いろいろと大変だったようだね。あんたもだいぶ強くなったみたいだ。そこを見こんで、この婆に頼みがあるんだが、聞いてもらえないかい？」
頼みを聞く気があるのなら**34**へ、北の砦へ急ぐなら**67**へ進む。

59 君がたおしたSHARK DOGの後ろにちょこんと立っているのはWEASEL（いたち）ではないか。さっきの茶色いやつだ。よく見ると首に何か巻いてある。手をのばしても逃げるようすはない。首に巻いてあったのは、なんとサイベルからの手紙だった。
「お元気ですか、この子を私のかわりにあなたといっしょに行かせます。名前はシール。あなたのいうことはちゃんと理解します。きっとお役に立つでしょう。気をつけて、がんばってください。SEE YOU AGAIN！」
君は仲間になったシールといっしょにシャランドへと向かった。昼過ぎに村に着いた君は、村長に会い、ジャスミルから事情を聞いて、わたしが魔物を退治しようといった。村長は喜んで、お願いしますと頭を下げた。
やがて日が落ちた。家の陰からようすをうかがっていると、くだんの魔物が2ひきのAPE-MANとともにやって来た。3びきとも手に剣を持っている。

台の上にのっている美しい宝石に魔物の手がのばされた瞬間、シールがイナズマのように飛び出して魔物の目の前から宝石をかっさらい、森に飛びこんで逃げる。2ひきのAPE-MANが叫び声を上げながらあとを追った。君も姿を現し、魔物と向かい合った。そのとき、どこから現れたのかさっきとは別の2ひきのAPE-MANが襲いかかってきた。Let's Fight！

APE-MANをたおせたら**39**へ進む。

60 砦の中はあちこちでまた戦いが続いていた。君はすぐにでもナミュイトック卿に教わったヨロイの保管場所へ行きたかったが、まっすぐにはいけそうもない。建物の中を通っていくなら**56**へ、中庭を突っ切っていくなら**18**へ進め。

61「にぶいあんたにゃわからんだろうが、この砦は危険のにおいがプンプンする。あたりにいるのはシュタッツ卿の部下ばかりだよ。お目当ての品も、もうここにはないようだし。おいらの意見をいわしてもらうなら、こんなとこさっさと退散すべきだね」

《話の指輪》を使ったので生命力を1ポイント減らすこと。砦から出るなら**07**へ、そうでないなら**33**へもどること。

62 足もとにたおれた2人のSWORDSMANは、明らかにシュタッツ卿の護衛だ。君たちが戦っている間に、ヨロイは窓から運び出されてしまった。君は急いで窓から飛び出ると、シュタッツ卿たちのあとを追った。シールが君を先導する。**41**へ進め。

63 うまく先まわりした君は、後ろにばかり注意を払う一行の前に出た。一行は5人、そのうちの2人は重そうなヨロイを持っている。その後ろには立派な身なりの剣士がいる。2人のSWORDSMANがあわてて君に立ちはだかった。そのすきに、ヨロイを持った別の2人のSWORDSMANとシュタッツ卿らしい剣士が別々の方向に逃げだす。とにかく2人のSWORDSMANと戦わなくては。Let's Fight！

敵をたおしたら**29**へ進む。

64「呼んだのはだれだ？　おれはいそがしいんだぞ」。「やあ、ぼくたちのことばがわかる人間だぜ」。「ハーイ、元気い？」。頭の中いっぱいに動物たちの声が響く。あまりの騒々しさに、なんだか頭が痛くなってきた。

「バカだなあ、あんた、ムチャするなよな！　あんたは頭なんて使わずに、おいらのあとをついてくればいいのさ。指輪を使いすぎちゃだめっていっただろ」。シールの声がした。君はあわてて《話の指輪》を使うのをやめた。生命力を3ポイント減らし、**11**へもどる。

65 君は木の上で寝たので十分に休養をとれなかった。生命力を2ポイント減らすこと。北の砦に向かって再び歩き始め、2時間ほどたったころ、突然目の前に茶色い影が飛び出してきた。さっと剣をぬいて身がまえる。

君の目の前にいるのはWEASEL(いたち）ではないか。よく見ると首になにか巻いてある。手をのばしても逃げるようすはない。首に巻いてあったのはなんとサイベルからの手紙だった。

「お元気ですか、この子を私のかわりにあなたといっしょに行かせます。名前はシール、あなたのいうことはちゃんと理解します。きっとお役に立つでしょう。気をつけて、がんばってください。SEE YOU AGAIN！」

そのとき、シールがいきなりキーキ

ーと鳴きだした。

シールのほうに目をやると、その後ろから唸り声が聞こえてくる。なんとFIRE WOLFが2頭もいるではないか。Let's Fight！

FIRE WOLFをたおしたら**55**へ進む。

66 砦の中へ走りこんだシールは、しばらくすると血で染まった布きれをくわえてもどってきた。なんと、それにはシュタッツ卿の紋章が入っている。

どうやら砦を襲ったのはシュタッツ卿の手先どものようだ。《話の指輪》を使ってシールから話を聞くなら**27**へ、用心しながら砦に入るなら**01**へ、さらに砦のようすを調べるなら**51**へ進む。

67「そうか、だめかね。あんたなら引き受けてくれると思ったんだけどね。あたしゃ残念だよ」。老婆は首をふりながら、君を見つめた。老婆にはすまないと思いながらも、君は大切な使命を優先することにした。

すると、老婆が君の前に立ちはだかった。

「ところで、この前会ったとき、あんた《サラマンダーの牙》を拾ったろう、あれを返しておくれでないかい？」

すなおに返すなら**09**へ、返さないか、売ってしまって持っていないなら**24**へ。

68 そのとき目の前にシュタッツ卿の部下の精鋭、真っ青なヨロイに身を固めたBLUE SOLDIERが2人現れた。君は剣をかまえた。Let's Fight！

敵をたおしたら、森をめざして走れ。シールが君の先を走っている。**41**へ進む。

69 食事をしたのでいくらか疲労が回復したようだ（生命力を3ふやす）。さあ、北の砦まであと少しだ。そのとき道の両側から2人の男が切りかかってきた、山賊、BANDITだ。最初の一撃を受けてしまったので、生命力を2ポイント引いて、Let's Fight！

BANDITをたおしたら**17**へ進む。

70 君は闇の兵士DARK SOLDIERをたおした。ついにクロンダイクのヨロイをとり返せたのだ。君はやっと手に入れたクロンダイクのヨロイ(MAIL OF KLONDIKE)を身につけてみることにした。感動に震える手をのばし、ヨロイに手をかけたとたん、THUNDER LORDとTHUNDER SHIELDがヨロイとともに光り始めた。目があけられないほどまぶしい……。

たちまち体じゅうに力がみなぎってくるのを感じる（生命力を原点にもどすこと）。どうやらこのヨロイにはすばらしい力が秘められているようだ。早く城へもどって、ナミュイトック卿にこの朗報を知らせなければ。

君の心は任務をなしとげた喜びでいっぱいだった。

To Be Continued.

■モンスターリスト

	戦闘値	防御値	生命点
FIRE WOLF	13	8	20
SHARK DOG	8	7	14
APE-MAN	9	6	20
IVORY WORM	8	8	30
SUCKER VINE	12	12	20
HUDRILL	13	9	30
DRYDROID	9	12	20
FLOPPY	10	15	30
BANDIT	9	9	15
FIGHTER	9	10	20
SOLDIER	10	9	20
SWORDSMAN	10	11	20
BLUE SOLDIER	12	13	25
SHADOW MAN	13	13	30
DARK SOLDIER	15	15	35

今月のさらし者

私がゴンザレス田中、今回のシナリオを担当しました。70〜80パラグラフ程度のショートシナリオなら、第1回の鎌田さん式の双方向AVGがベターというのが持論なのに、AVノベル的な一方向型の構成にしたのは、このゲームが物語としても興味深いものになってきたからです。

主人公（つまりきみ）の出生の秘密とは？　王さまの正体は？　アハマッドとはどんなやつか？　など、興味はつきません。さらに謎のアイテム、仲間なども登場し、物語はこれからますますおもしろくなってゆきます。⊠

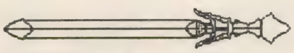
誌上RPG判定プログラム「BATTLE　MASTER」通信販売のお知らせ

「リストを打ち込むのはメンドウだけど、お金はある。」
「ヒマはないけど、お金ならある。」
「今すぐ楽しみたいし、とりあえずお金もある。」

そんなキミ達にオススメなのが、そう、『BATTLE MASTER』通信販売サービスだ。

値段は、今どきお得な1,000円！

さあ、これを読んでる君（そこのキミだよ！）、さっそく現金書留を用意して、申しこもうではないか!?!



□　対応機種・メディア

PC−8800シリーズ、PC−9800シリーズ、X1シリーズ
FM−7シリーズ、MSX
各ディスク版（MSXのみ、テープ版あり）

対応機種とメディア（5インチ、3.5インチのちがいetc）を、はっきり書いた紙を同封してください。

□　価格

1,000円（サービス価格・送料込）

□　あて先

〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル4F
㈱新企画社　POPCOM編集部
『BATTLE　MASTER』通販サービス係

シャープ

[X68000 データブック]

●

ポプコム編集部編

●

モトローラの68000CPUを搭載(とうさい)したX68000を使いこなすための
ソフトおよびハードウェアに関する技術情報データブックです。
わかりやすい解説つきで、X68000プログラム開発に必要なハードウェア関係の
データが完全収録されています。
また、ソフトウェア体系についても、X-BASIC外部関数の
使用方法、オペレーティングシステムHuman68Kファンクションコール、
IOCS使用方法が収録されています。

収録内容

第1章　ハードウェア構成

ブロックダイアグラム／メモリマップ／I/Oポートアドレス／エリアセット／システムポート／CGROM／割り込み／スイッチ・電源・LED・汎用ポート

第2章　画面構成と制御

X68000の画面構成概要／テキスト画面／グラフィック画面構成／スプライト画面／テキスト画面とグラフィック画面の制御(CRTC)／ビデオコントローラ／スーパーインポーズとオーバースキャン

第3章　キーボードとマウス

キーボード／マウス

第4章　周辺I/O

ディスクシステム／プリンタ／ジョイスティック／拡張スロット／入出力インタフェイス

第5章　サウンド

サウンド回路／FM音源部／音声合成

第6章　周辺LSI

DMAC／MFP(Multi Function Peripheral)／SCC(シリアルコミュニケーションコントローラ)／RTC(リアルタイムクロック)

第7章　ソフトウェア構成

ソフトウエア体系／X-BASIC／X-BASIC外部関数仕様

第8章　Human68Kファンクションコール

ファンクションコール

第9章　IOCS(Input Output Control System)

IOCS使用方法／IOCS一覧

大好評発売中!

●B5判／256ページ　　定価2,900円

オリジナルプログラム

POPCOM

NEBA ACTⅡ X1シリーズ 252
99 PC-8801mkIIシリーズ 259
ぽぷこみかる★まあじゃん MZ-2500 271
Trap Tower FM-7シリーズ 285

年間最優秀大賞

賞金¥300,000

毎月掲載しているオリジナルプログラムのうち、すぐれた作品には優秀賞（10万円）を贈呈していますが、これとは別に“ベストプログラム・オブザイヤー”として、年間最優秀大賞を設けています。これは、優秀賞を受けた作品のうちで最もすぐれたものを、年1回選び、大賞とするものです。賞金は30万円。88年度の年間最優秀大賞は、88年1月号〜88年12月号で優秀賞にかがやいた作品のなかから選ばれます。すぐれたあなたのプログラムに優秀賞＋年間最優秀大賞のダブルチャンス！　これからもどしどしよい作品を編集部までお送りください。

ポプコムオリジナルプログラム募集要項

●プログラムの内容
ゲーム（ホビー）、学習、実用などジャンルを問いませんが、あくまでオリジナルな作品に限ります。なお二重投稿は固く禁じます。

●使用言語
BASICおよびマシン語

●応募資格
個人、団体を問わずどなたでも応募できます。

●応募方法
カセットテープまたはフロッピーディスクにセーブした作品に、以下の事項を明記した書類をそえてください。
(1)タイトル、使用機種、使用言語
(2)ロード、セーブの方法、実行方法、遊び方についてのくわしい説明
(3)プログラムの内容についてのくわしい説明（フローチャートなど）
(4)プログラム作成上、参考にした資料などがあれば、それも明記
(5)住所、氏名、年齢、電話番号

●賞金
年間最優秀大賞→30万円および商品化された場合はその印税。
優秀賞→10万円および商品化された場合はその印税。
＊なお上記の2つの賞に該当しない作品でも、掲載された作品には従来どおり、掲載料を支払い、それが商品化された場合には、その印税を支払います。

●応募締め切り
常時募集していますので、とくに締め切りはありません。

●応募先
〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7　昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「オリジナルプログラム係」

納豆のように!

●使用機種
SHARP X 1

●使用言語
BASIC
(CZ-8CB01 ver1.0)
ディスクBASIC不可

「NEBA ACTII」

イラスト/ツトム・イサジ

作者:西嶋 茂

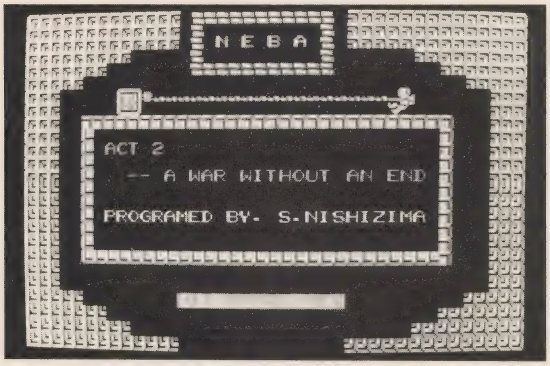
ストーリー

200X年、地球に新たな危機がおとずれた。またもやネバーキルオム星人が地球に攻撃をしかけてきたのだ。

君は地球を救えるか。

遊び方

WIM(君)は、ステージにある5個のKEYをネバネバを使って破壊してください。全部破壊するとステージクリアとなります。ステージは全部で30面あり、最終面でネバーキルオム人をたおしてください。

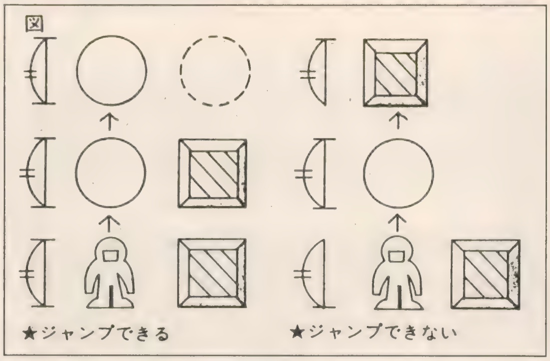


▲ 前作よりもあざやかなタイトル。

●KEY操作

[7]、[9]……左上、右上にジャンプ

ジャンプについては、下の図を参考にしてください。



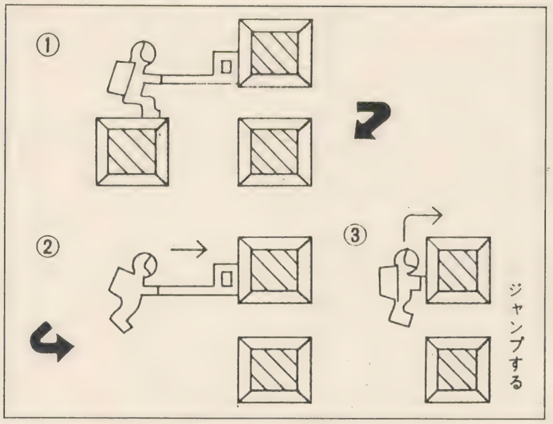
[4]、[6]……左、右に移動

[1]、[3]……左下、右下のブロックを破壊

[スペース]+[リターン]……ギブアップ

これらを組み合わせて使うこともできます。例として、スペースを押してカベに着いたと同時に[9]を押せば、次の

図のようになります。



●ブロックの説明

青……破壊

赤……破壊不可能

黄……ネバネバが使えない

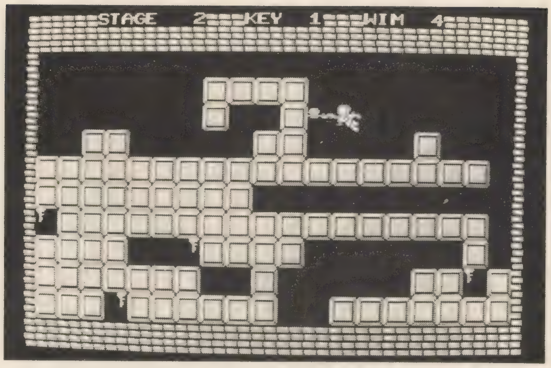
緑……横方向に1/2キャラ、縦方向に１キャラ分移動する
　　　真上に乗ったときにしか縦に移動しない

針ブロック……上に乗ると死亡

プログラムについて

前作同様、やさしいBASICプログラムなのでREM文を見れば理解できるでしょう。

実行方法は、　LOAD　"ファイル名"
　　　　　　　RUN



▲ペッタン。

ゲームが始まると、PASSWORD＝？ときいてきますが、初めての場合はリターンを押してください。

PASSWORDは、４文字でゲームオーバーのときに画面の左上に表示されます。

前作とちがう点は、画面がワイドになり、ブロックの種類もふえ、画面数もふえて、スピードも速くなったこと、そしてなんといってもコンストラクションがついたということだと思います。

コンストラクションモードについて説明します。このモードへの入り方は、30面終了時に明らかになります。がんばって30面クリアしてください。

コンストラクションで使うキーは、ファンクションキー、テンキー、スペースキーです。

コンストラクションでの注意！

WIMの出発点を変更する場合には、一度WIMをスペースキーを使って消してから、新しく置き直してください。

BASICプログラムリスト

```
10 '♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
20 '♠♠♠                                  ♠♠♠
30 '♠♠♠  1.   NEBA II                    ♠♠♠
40 '♠♠♠  2.   SHARP X-1                  ♠♠♠
50 '♠♠♠  3.   by S.NISHIZIMA             ♠♠♠
60 '♠♠♠  4.   S 63/1/31                  ♠♠♠
70 '♠♠♠                                  ♠♠♠
80 '♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
90 '
100 '♠♠♠♠ INIT ♠♠♠♠
110 WIDTH 40:INIT:CLS4:DEFINTA-Z:CLICKOFF:REPEATOFF:GOSUB2280:CGEN1:DIM RE$(11),
MP(20,10)
120 PLAY200:PLAY"V1504":X$=CHR$(31,29,29):WL$="ｻｼ"+X$+"ｽｾ"
130 WR$="ｿﾀ"+X$+"ﾁﾂ":UL$="ﾃﾄ"+X$+"ﾅﾆ":UR$="ﾇﾈ"+X$+"ﾉﾊ"
140 WF$="ﾋﾌ"+X$+"ﾍﾎ":BB$="ｴｵ"+X$+"ｶｷ":BR$="ﾓﾔ"+X$+"ﾕﾖ"
150 BD$="bc"+X$+"de":BF$="fg"+X$+"hi":SP$="  "+X$+"  "
160 BN$="aa"+X$+"ｶｷ":GOTO1160
170 '♠♠♠♠ START ♠♠♠♠
180 CLS4:RESTORE1950:LOCATE10,10:INPUT"PASSWORD=";PAS$
190 IF PAS$=CHR$(80,79,80,67,79,77) THEN 1400
200 FOR I=1 TO 6:READ PWD$,ST
210 IF PWD$=PAS$ THEN 230 ELSE ST=1
220 NEXT
230 RESTORE1970:GOSUB1830:PG=0
240 W=5:'WIM
250 '♠♠♠♠ SCREEN ♠♠♠♠
260 LINE(0,0)-(39,24),"ｱ",BF:LINE(1,3)-(38,22)," ",BF:IF PG=0 THEN GOSUB1840 ELS
E GOSUB1710
270 X=XX:Y=YY:HO=1:K=0:GOSUB970
280 '♠♠♠♠ MAIN ♠♠♠♠
```

リスト続く

POP LOAD
え一、久しぶりにはがき書きます。ペンネームは……なんだっけ？　まあ、いいや。とにかく高校受験も終わり、いちおう平和な日々がやってまいりました。最近、あまりいいソフトが見かけられず、『タイムエンパイア』なんてソフトを購入したり、なんてしていますが、これからもよろしくお願いします。では、また。(長崎県　ホワイト・ナイト) ‼高校、合格しましたか？

```
290 GOSUB 490
300 IF ST=30 THEN 890
310 ON HO GOTO 320,320,730,790,580,650,630,700,840
320 IF STRIG(0) THEN 560
330 IF K=5 THEN 1040
340 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 990
350 T=STICK(0):IF T=0 THEN 520
360 LOCATE X,Y:PRINTSP$
370 ON T GOTO 860,530,870,390,530,440,720,530,780
380 '♠♠♠♠ MOVE LEFT & PUSH BLOCK LEFT ♠♠♠♠
390 WU$=WL$:HO=1:HO1=1:IF CHARACTER$(X-1,Y)=" " THEN X=X-1:GOTO520
400 IF CHARACTER$(X-1,Y)<>"c" THEN 520
410 IF CHARACTER$(X-3,Y)<>" " THEN 520
420 LOCATEX-2,Y:PRINTSP$:LOCATEX-3,Y:PRINTBD$:GOTO520
430 '♠♠♠♠ MOVE RIGHT & PUSH BLOCK RIGHT ♠♠♠♠
440 WU$=WR$:HO=2:HO1=2:IF CHARACTER$(X+2,Y)=" " THEN X=X+1:GOTO520
450 IF CHARACTER$(X+2,Y)<>"b" THEN 520
460 IF CHARACTER$(X+4,Y)<>" " THEN 520
470 LOCATEX+2,Y:PRINTSP$:LOCATEX+3,Y:PRINTBD$:GOTO520
480 '♠♠♠♠ PUSH BLOCK DOWN ♠♠♠♠
490 IF CHARACTER$(X,Y+2)<>"b" THEN JP=0:RETURN
500 IF CHARACTER$(X,Y+4)=" " AND CHARACTER$(X+1,Y+4)=" " THEN LOCATEX,Y+2:PRINTS
P$:LOCATEX,Y+4:PRINTBD$:JP=0:RETURN ELSE JP=0:RETURN
510 '♠♠♠♠ SEARCH DOWN ♠♠♠♠
520 IF CHARACTER$(X,Y+2)="a" OR CHARACTER$(X+1,Y+2)="a" THEN 990
530 IF CHARACTER$(X,Y+2)=" " AND CHARACTER$(X+1,Y+2)=" " THEN HO=9
540 LOCATEX,Y:PRINTWU$:GOTO290
550 '♠♠♠♠ NEBA NEBA ♠♠♠♠
560 IF HO=1 THEN HO=5:HX=X:LOCATEX,Y:PRINTUL$ ELSE HO=6:HX=X+1:LOCATEX,Y:PRINTUR
$
570 GOTO300
580 HX=HX-1:Z$=CHARACTER$(HX,Y):IN=INSTR("fgｸ ",Z$):ON IN GOTO 600,600,610
590 IF IN>0 THEN LOCATEHX,Y:PRINT"ｲ":GOTO300 ELSE 620
600 LINE(HX+1,Y)-(X,Y),"ｹ":PLAY"-A0BG":LINE(HX+1,Y)-(X,Y)," ":HO=1:HO1=1:GOTO520
610 PLAY"+C0+F+G2":K=K+1:LOCATEHX,Y:PRINT" ":GOSUB970
620 HX=HX+1:LOCATEHX,Y:PRINT"ｳ":HO=7
630 IF X=HX THEN 330 ELSE X=X-1:LOCATEX,Y:PRINT"ｻｼ ":LOCATEX,Y+1:PRINT"ｽｾ ":GOTO
300
640 '
650 HX=HX+1:Z$=CHARACTER$(HX,Y):IN=INSTR("fgｸ ",Z$):ON IN GOTO 670,670,680
660 IF IN>0 THEN LOCATEHX,Y:PRINT"ｲ":GOTO300 ELSE 690
670 LINE(HX-1,Y)-(X,Y),"ｹ":PLAY"-A0BG":LINE(HX-1,Y)-(X,Y)," ":HO=2:HO1=2:GOTO520
680 PLAY"+C0+F+G2":K=K+1:LOCATEHX,Y:PRINT" ":GOSUB970
690 HX=HX-1:LOCATEHX,Y:PRINT"ｳ":HO=8
700 IF X=HX-1 THEN 330 ELSE X=X+1:LOCATEX-1,Y:PRINT" ｿﾀ":LOCATEX-1,Y+1:PRINT" ﾁﾂ
":GOTO300
710 '♠♠♠♠ JUMP ♠♠♠♠
720 HO=3:YM=Y-4:WU$=WL$
730 Y=Y-1:IF Y=YM THEN 750
740 IF CHARACTER$(X,Y-1)=" " AND CHARACTER$(X+1,Y-1)=" " THEN LOCATEX,Y+2:PRINT"
  ":LOCATEX,Y:PRINTWU$:GOTO290 ELSE Y=Y+1:HO=1:GOTO530
750 LOCATEX,Y+1:PRINTSP$:X=X-1:IF CHARACTER$(X,Y)<>" " THEN X=X+1:HO1=1:HO=9:GOT
O290
760 IF CHARACTER$(X,Y+2)<>" " THEN HO=1:GOTO530 ELSE HO1=1:HO=9:GOTO530
770 '
780 HO=4:YM=Y-4:WU$=WR$
790 Y=Y-1:IF Y=YM THEN 810
800 IF CHARACTER$(X,Y-1)=" " AND CHARACTER$(X+1,Y-1)=" " THEN LOCATEX,Y+2:PRINT"
  ":LOCATEX,Y:PRINTWU$:GOTO290 ELSE Y=Y+1:HO=2:GOTO530
810 LOCATEX,Y+1:PRINTSP$:X=X+1:IF CHARACTER$(X+1,Y)<>" " THEN X=X-1:HO1=2:HO=9:G
OTO290
820 IF CHARACTER$(X+1,Y+2)<>" " THEN HO=2:GOTO530 ELSE HO1=2:HO=9:GOTO530
830 '♠♠♠♠ DOWN ♠♠♠♠
840 WU$=WF$:LOCATEX,Y:PRINT"  ":Y=Y+1:IF CHARACTER$(X,Y+2)=" " AND CHARACTER$(X+
1,Y+2)=" " THEN 520 ELSE HO=HO1:GOTO520
850 '♠♠♠♠ BREAK ♠♠♠♠
860 IF CHARACTER$(X-2,Y+2)="ｴ" THEN PLAY"-C0FC":LOCATEX-2,Y+2:PRINTSP$:GOTO540 E
LSE 540
870 IF CHARACTER$(X+2,Y+2)="ｴ" THEN PLAY"-C0FC":LOCATEX+2,Y+2:PRINTSP$:GOTO540 E
LSE 540
880 '♠♠♠♠ LAST ♠♠♠♠
890 IF X=1 AND Y=17 THEN 1280
900 COLOR 7,COL:COL=COL+1:IF COL=8 THEN COL=0
910 IF COL=0 THEN LOCATE1,21:PRINTSP$:LOCATE1,21:PRINT"ｺ"
920 IF COL=2 THEN LOCATE1,21:PRINTSP$:LOCATE2,21:PRINT"ｺ"
```


POP LOAD

‼さん、４月号でポプコムをちゃんと読んでいたおかげで合格したという便りがあったようなっていってましたね。ぼくは今年の春、ある工業高校に合格しましたよ。これで新しいパソコンが買ってもらえる、うれしいな！（愛知県　DD-1）‼そうです！　ポプコムを読んでいれば、だいじょうぶ。これからもよろしくね。

```
930 IF COL=4 THEN LOCATE1,21:PRINTSP$:LOCATE2,22:PRINT"ｺ"
940 IF COL=6 THEN LOCATE1,21:PRINTSP$:LOCATE1,22:PRINT"ｺ"
950 GOTO310
960 '♠♠♠♠ SCREEN 2 ♠♠♠♠
970 COLOR5:LOCATE6,0:PRINTUSING"STAGE  ##";ST:LOCATE18,0:PRINTUSING"KEY  #";K:LO
CATE27,0:PRINTUSING"WIM  #";W:COLOR7:RETURN
980 '♠♠♠♠ DEAD ♠♠♠♠
990 FOR I=1 TO 3:LOCATEX,Y:PRINTUL$:PAUSE2:LOCATEX,Y:PRINTWF$:PAUSE1:LOCATEX,Y:P
RINTUR$:PAUSE2:NEXT
1000 FOR I=1 TO 5:LOCATEX,Y:PRINTWF$:PAUSE2:LOCATEX,Y:PRINT"ﾏﾐ"+X$+"ﾑﾒ":PAUSE2:N
EXT:PAUSE10
1010 IF PG=1 THEN X=17:Y=11:RX=9:RY=5:GOTO1640
1020 CLS:W=W-1:IF W=0 THEN 1090 ELSE 260
1030 '♠♠♠♠ STAGE CLEAR ♠♠♠♠
1040 LOCATEX,Y:PRINTWF$:LINE(7,6)-(32,16),"ｳ",B:LINE(8,7)-(31,15)," ",BF
1050 COLOR5:LOCATE12,9:PRINT"CONGRATULATION !!":LOCATE11,11:PRINT"THIS STAGE IS
OVER":LOCATE9,13:PRINT"GO NEXT STAGE , PLEASE":COLOR7:PAUSE30
1060 IF PG=1 THEN X=17:Y=11:RX=9:RY=5:GOTO1640
1070 CLS4:ST=ST+1:K=0:RESTORE1970:GOSUB1830:GOTO260
1080 '♠♠♠♠ GAME OVER ♠♠♠♠
1090 LOCATE9,6:COLOR6,0:PRINT"MAY WIM REST IN PEACE":LOCATE15,13:COLOR2:PRINT"GA
ME  OVER":COLOR7:LOCATE18,9:PRINT"jk"+X$+"lm"
1100 PAUSE5:PLAY"C3RCRCR":LOCATE13,16:PRINT"CONTINUE [Y/N]":RESTORE1950
1110 IF FIX((ST-1)/5)<1 THEN LOCATE0,0:PRINT"NO PASSWARD" ELSE FOR I=1 TO FIX((S
T-1)/5):READ PWD$,J:NEXT:LOCATE0,0:PRINT"PASSWORD=";PWD$
1120 FOR I=1 TO 1000:A$=INKEY$
1130 IF A$="Y" OR A$="y" OR A$="ﾝ" THEN 230
1140 IF A$="N" OR A$="n" OR A$="ﾐ" THEN 1160 ELSE NEXT
1150 '♠♠♠♠ TITLE ♠♠♠♠
1160 KEY OFF:CLS:LINE(0,0)-(12,12),"b",BF:LINE(0,13)-(12,24),"d",BF:LINE(26,0)-(
39,12),"c",BF:LINE(26,13)-(39,24),"e",BF
1170 LINE(9,3)-(12,23)," ",BF:LINE(7,4)-(8,22)," ",B:LINE(5,5)-(6,21)," ",B:LINE
(3,6)-(4,20)," ",B
1180 LINE(26,3)-(30,23)," ",BF:LINE(31,4)-(32,22)," ",B:LINE(33,5)-(34,21)," ",B
:LINE(35,6)-(36,20)," ",B
1190 LINE(14,0)-(24,4),"ｱ",B:LINE(5,8)-(33,18),"ｵ",BF:LINE(5,9)-(32,18),"ｶ",BF:L
INE(6,9)-(32,17)," ",BF
1200 LOCATE16,2:COLOR6:PRINT"N E B A":LOCATE7,15:PRINT"PROGRAMED BY. S.NISHIZIMA
":LOCATE7,10:COLOR4:PRINT"ACT 2":LOCATE9,12:PRINT"-- A WAR WITHOUT AN END"
1210 COLOR7:LOCATE8,6:PRINTBF$:LOCATE29,6:PRINTUL$:LOCATE10,6:PRINT"ｳ":LINE(11,6
)-(28,6),"ｲ"
1220 LOCATE13,21:CFLASH1:PRINT"HIT SPACE KEY":CFLASH0
1230 IF STRIG(0) THEN 1240 ELSE 1230
1240 CLS:FOR I=1 TO 40:PSET(INT(RND*200)+50,INT(RND*80)+70,INT(RND*7)+1):NEXT
1250 LOCATE15,12:PRINT"no"+X$+"rs":LOCATE17,12:PRINT"pq"+X$+"tu"
1260 FOR I=30 TO 19 STEP -1:LOCATEI,12:PRINT"v ":PLAY"-C3":NEXT:PLAY"-D0FC":PAUS
E20:GOTO180
1270 '♠♠♠♠ ENDING ♠♠♠♠
1280 COLOR7,0:FOR I=1 TO 2000:SCROLL1:SCROLL-1:NEXT:SCROLL0
1290 CLS:FOR I=1 TO 40:PSET(INT(RND*200)+50,INT(RND*80)+70,INT(RND*7)+1):NEXT
1300 LOCATE20,12:PRINT"no"+X$+"rs":LOCATE22,12:PRINT"pq"+X$+"tu"
1310 LOCATE24,12:PRINT"v":PLAY"-C0DR6":LOCATE24,12:PRINT" v":FOR I=12 TO 9 STEP
-1:LOCATE25,I:PRINT"v":LOCATE25,I+1:PRINT" ":PLAY"-C3":NEXT
1320 FOR I=25 TO 15 STEP -1:LOCATEI,9:PRINT"v ":PLAY"-C3":NEXT:LOCATE15,9:PRINT"
 ":LOCATE14,10:PRINT"v"::PLAY"-C4"
1330 LOCATE14,10:PRINT" ":LOCATE13,11:PRINT"v":PLAY"-C4":LOCATE13,11:PRINT" ":LO
CATE12,12:PRINT"w":PLAY"-C5"
1340 LOCATE12,12:PRINT" ":LOCATE12,13:PRINT"w":PLAY"-C6":LOCATE12,13:PRINT" ":LO
CATE11,14:PRINT"xyz":PLAY"-C7"
1350 LOCATE11,14:PRINT"   ":LOCATE11,15:PRINT"xyz":PLAY"-C8":LOCATE11,15:PRINT"
  ":CGEN0:LOCATE0,0:PRINT"ｷﾐﾉ ｶﾂﾔｸﾃﾞ ﾁｷｭｳﾊ ｽｸﾜﾚﾀ.":PRINT"ｺﾚﾃﾞ ｷﾐﾉ ﾆﾝﾑﾊ ﾌﾞｼﾞ ｼｭｳﾘ
ｮｳｼﾀ."
1360 PRINT"ｷﾐﾉ ﾁｴﾄ ﾕｳｷｦ ﾀﾀｴﾃ ｲｲｺﾄｦ ｵｼｴﾖｳ.":PRINT"PASSWORD=";CHR$(80,79,80,67,79,
77):PRINT:PRINT"HIT SPACE KEY !!"
1370 IF STRIG(0) THEN 1380 ELSE 1370
1380 CGEN1:LOCATE20,12:PRINT"ｹｹ"+X$+"ｹｹ":LOCATE22,12:PRINT"ｹｹ"+X$+"ｹｹ":PAUSE20:C
LS4:COLOR2,2:PAUSE30:COLOR2,0:LOCATE17,12:PRINT"E N D":END
1390 '♠♠♠♠ INIT CONS. ♠♠♠♠
1400 ST=0:W=0:XX=1:YY=3:PG=1:KK=0:X=17:Y=11:RX=9:RY=5:PRW&B11111110:ON KEY GOSUB
 1580,1590,1600,1610,1620:KEYON:FOR I=1 TO 19:FOR J=1 TO 10:MP(I,J)=0:NEXT J,I
1410 '♠♠♠♠ INIT SCREEN CONS. ♠♠♠♠
1420 LINE(0,0)-(39,24),"ｱ",BF:LINE(1,3)-(38,22)," ",BF:LOCATE8,0:PRINT" NEBA CON
STRUCTION MODE "
1430 LOCATE5,1:PRINT"F1ｱｴｵｱF2ｱﾓﾔｱF3ｱbcｱF4ｱfgｱF5ｱaa"
1440 LOCATE5,2:PRINT"ｱｱｱｶｷｱｱｱｱﾕﾖｱｱｱｱdeｱｱｱｱhiｱｱｱｱｶｷ"
```

リスト続く

POP LOAD

映画で『うる星やつら　完結編』を見てファンになった。おもしろかったよォー。ラストは感動だぁ！　『めぞん一刻』は絵がテレビとちがって、ちょっとアレだったが、今度の完結編（ゲーム）はよろしいと思う。（長崎県平野隆司）‼映画について、もうちょっとくわしく報告してくれると、うれしいんだけどね。

```
1450 IF KK=1 THEN LOCATE5,1:PRINT"F1ｱｸ ｱF2ｱ ｸｱF3ｱﾋｱｱF4ｱ  ｱF5ｱ  ":LOCATE5,2:PRINT
"ｱｱｱ  ｱｱｱｱ  ｱｱｱｱﾍﾎｱｱｱｱ  ｱｱｱｱ  "
1460 LOCATE4,24:PRINT"SPACE-SPACE KEY";:LOCATE21,24:PRINT"MENU- [ 5 ] KEY";
1470 GOSUB1710:LINE(X*8+5,Y*8+5)-(X*8+10,Y*8+10),PSET,1,BF
1480 '♠♠♠♠ MAIN CONS. ♠♠♠♠
1490 S=STICK(0):IF S<>0 THEN BEEP:LINE(X*8+5,Y*8+5)-(X*8+10,Y*8+10),PSET,0,BF:GO
TO1510
1500 IF STRIG(0) THEN LOCATEX,Y:PRINTSP$:MP(RX,RY)=0:GOTO1490 ELSE 1490
1510 ON S GOTO 1490,1520,1490,1530,1640,1540,1490,1550,1490
1520 IF Y>20 THEN Y=21:GOTO1560 ELSE Y=Y+2:RY=RY+1:GOTO1560
1530 IF X<2 THEN X=1:GOTO1560 ELSE X=X-2:RX=RX-1:GOTO1560
1540 IF X>36 THEN X=37:GOTO1560 ELSE X=X+2:RX=RX+1:GOTO1560
1550 IF Y<4 THEN Y=3:GOTO1560 ELSE Y=Y-2:RY=RY-1:GOTO1560
1560 LINE(X*8+5,Y*8+5)-(X*8+10,Y*8+10),PSET,1,BF:GOTO1490
1570 '♠♠♠♠ PUT BLOCK ♠♠♠♠
1580 IF KK=0 THEN LOCATEX,Y:PRINTBB$:MP(RX,RY)=1:RETURN ELSE LOCATEX,Y:PRINT"ｸ "
+X$+"  ":MP(RX,RY)=3:RETURN
1590 IF KK=0 THEN LOCATEX,Y:PRINTBR$:MP(RX,RY)=2:RETURN ELSE LOCATEX,Y:PRINT" ｸ"
+X$+"  ":MP(RX,RY)=4:RETURN
1600 IF KK=0 THEN LOCATEX,Y:PRINTBD$:MP(RX,RY)=5:RETURN ELSE LOCATEX,Y:PRINTWF$:
MP(RX,RY)=8:XX=X:YY=Y:RETURN
1610 IF KK=0 THEN LOCATEX,Y:PRINTBF$:MP(RX,RY)=6:RETURN ELSE LOCATEX,Y:PRINTSP$:
MP(RX,RY)=0:RETURN
1620 IF KK=0 THEN LOCATEX,Y:PRINTBN$:MP(RX,RY)=7:RETURN ELSE LOCATEX,Y:PRINTSP$:
MP(RX,RY)=0:RETURN
1630 '♠♠♠♠ MENU ♠♠♠♠
1640 LINE(1,3)-(38,22)," ",BF
1650 LOCATE10,5:PRINT"*** MENU ***":LOCATE7,8:PRINT"1. EXIT":LOCATE7,10:PRINT"2.
 CLEAR":LOCATE7,12:PRINT"3. PUT KEY"
1660 LOCATE7,14:PRINT"4. PLAY":LOCATE7,16:PRINT"5. MAKE"
1670 S=STICK(0):IF S=0 OR S>5 THEN 1670
1680 ON S GOTO 1160,1400,1700,260,1690
1690 KK=0:GOTO1420
1700 KK=1:GOTO1420
1710 FOR I=1 TO 19:FOR J=1 TO 10
1720 IF MP(I,J)=0 THEN 1810
1730 IF MP(I,J)=1 THEN LOCATEI*2-1,J*2+1:PRINTBB$:GOTO1810
1740 IF MP(I,J)=2 THEN LOCATEI*2-1,J*2+1:PRINTBR$:GOTO1810
1750 IF MP(I,J)=3 THEN LOCATEI*2-1,J*2+1:PRINT"ｸ ":GOTO1810
1760 IF MP(I,J)=4 THEN LOCATEI*2-1,J*2+1:PRINT" ｸ":GOTO1810
1770 IF MP(I,J)=5 THEN LOCATEI*2-1,J*2+1:PRINTBD$:GOTO1810
1780 IF MP(I,J)=6 THEN LOCATEI*2-1,J*2+1:PRINTBF$:GOTO1810
1790 IF MP(I,J)=7 THEN LOCATEI*2-1,J*2+1:PRINTBN$:GOTO1810
1800 IF MP(I,J)=8 THEN LOCATEI*2-1,J*2+1:PRINTWF$:GOTO1810
1810 NEXTJ,I:RETURN
1820 '♠♠♠♠ SCREEN 3 ♠♠♠♠
1830 FOR J=1 TO ST:FOR I=1 TO 10:READ RE$(I):NEXTI:READ X,Y:NEXTJ:XX=X:YY=Y:RETU
RN
1840 RX=-1:RY=1:FOR I=1 TO 10:RY=RY+2:FOR J=1 TO 19:M$=MID$(RE$(I),J,1):RX=RX+2
1850 IF M$="0" THEN 1930
1860 IF M$="1" THEN LOCATERX,RY:PRINTBB$:GOTO1930
1870 IF M$="2" THEN LOCATERX,RY:PRINTBR$:GOTO1930
1880 IF M$="3" THEN LOCATERX,RY:PRINT"ｸ ":GOTO1930
1890 IF M$="4" THEN LOCATERX,RY:PRINT" ｸ":GOTO1930
1900 IF M$="5" THEN LOCATERX,RY:PRINTBD$:GOTO1930
1910 IF M$="6" THEN LOCATERX,RY:PRINTBF$:GOTO1930
1920 IF M$="7" THEN LOCATERX,RY:PRINTBN$:GOTO1930
1930 NEXTJ:RX=-1:NEXTI:RETURN
1940 '♠♠♠♠ DATA ♠♠♠♠
1950 DATA NEBA,6,ACT2,11,SHX1,16,PCFA,21,FM77,26,FM77,26
1960 '♠♠♠♠ SCREEN DATA ♠♠♠♠
1970 DATA 0000000000000000000,0011110000011111110,0000420000130000000,3002200001
011011110,1000000000000000000,0000000211000000000,0002200010002122220,0100020000
002000020,0311110000022213120,1111111111112221221,15,15
1980 DATA 0000000000000000000,0000000111100000000,0000000100100000000,3111000111
100002000,1111122222222222220,1111112110000000000,3112112111222222220,1111004121
200000020,1221112002000001132,1114112211002212112,19,7
1990 DATA 0000000010000000000,0400000010000000011,2202220013000000001,2000320011
001777111,1100220011100000000,2100000030000000000,0000000011111777100,3000200010
010000001,2200202210000000011,2277272211117771111,15,17
2000 DATA 0000010100010100000,0001010000000311000,0001010120210011000,0101040110
110003110,0101010120210100110,0100010110110100030,0101010120210101000,0001010130
000000000,0101010120210101000,0171717127217101777,1,3
2010 DATA 0300000001000000040,0100000001000000010,1000000002000000001,0010111122
211110100,1000000002000000001,1100000102010000011,0000001000301000000,0000002211
122000000,0002220030400222000,2220000010100000222,17,13
```

POP LOAD

ぼくはMSX$_2$を持っていますが、ここんところ、MSX／MSX$_2$のオリジナルプログラムは優秀賞をとりっぱなしじゃないですか！『SPIRIT2』は楽しかった。打ちこむのに時間がかかりましたけど、それ以上によかった。(大阪府　重野正) ‼MSXのプログラムがここのところ大健闘のようで、ユーザーは大いに満足ってところかな？

```
2020 DATA 0000000020000000004,3000002022002222222,0500002020000000000,7777700220
500010000,2222200020222110000,0000005010000010003,0221212210402010111,0045000000
002010000,0701101117772010077,0007777772222000222,15,3
2030 DATA 0202020202022000000,3002000200022000000,0202020202004000000,0000020002
022000010,1112222222222225522,0000000000000000000,0000000000000003006,0045050505
050500000,0005050505050500004,1111111111111117722,27,5
2040 DATA 0000000000000000000,0000000000000000000,3050005005005005000,2220222222
222211110,2200000000000200000,0000000000003201111,0000000000000200000,1511106666
000200110,1111106400000200000,1311176666000001113,3,3
2050 DATA 0000000400000000006,1555555555555555500,0000000000000000000,6000000000
000000004,0055555555555555511,0000000000000000000,3000000000000000006,1155555555
555555500,0000000000000000000,3000006666660000004,1,3
2060 DATA 3000000000000000003,0000022000002000000,1122200222200022222,0000000000
020000000,2222220000025222020,0000020222000032000,0222020002222002022,0002000202
000200000,2202000202020222220,2302022230020000000,5,13
2070 DATA 0000000000000000300,4000000000000000110,2000000001100000030,0110000020
111100110,1002112220000010001,0000063002000010100,0500022202222010000,1100100200
002000010,1111100222202110003,1111100000002117777,19,9
2080 DATA 0000066666666000000,0000006666660000030,0110000666600001510,0410000066
000001110,1011000000000061110,0012000000000061110,0102200000000262220,0000077777
777000420,1000000000000000220,3000000000000000240,31,3
2090 DATA 0000000014000000000,0510000011111111110,0110000000000000000,0101004000
005555551,0101000000000000000,0100100000600000000,0100100002455555550,0000022220
000000000,0001020000008000022,7771042200000000003,25,19
2100 DATA 1111111111111111111,0000000000000000003,1111111111111111111,2000210000
000000300,2000201000000010100,2000200100000100101,2000200101001001001,2000200010
000004000,2300200003010001001,2222200001010010101,11,5
2110 DATA 0000100030100000100,1000001010001010001,1010100000000040100,0030000000
100010101,1010001010001000000,0000100000000010001,1010000010101004100,0010001010
000010101,0010100010100000100,0010001030001010001,11,9
2120 DATA 6000000000000000000,6000000000000000000,6000000000000000000,6000000000
000000000,6000000000000000000,6000000000515151222,6000000000515151222,6000000000
515151222,6077777777222222222,6000000000000033333,25,3
2130 DATA 0000020060000000004,1111120060000000022,1112120060000000000,1111120060
000000500,1121120060000005004,1111320060000050001,1111223060000500011,1111102000
005000111,1111200055550001111,1121122030000011111,1,3
2140 DATA 0000006000000000030,0250006100000001111,0000006111111001000,2000006400
005001130,0050006661111100011,0220000060000100010,0000006062212200211,2000006063
000100230,0050006061111110222,2227776000000000000,1,5
2150 DATA 3000000000000000000,1000000000000601001,0500000000000600000,1110111110
000200150,0005000050000100500,1111101110000101100,0500050000000100020,1110111110
000100200,4000000000016300200,7777777771136771301,7,5
2160 DATA 0000000000000000000,0000000000000000000,0000000030500000000,0000000111
110000000,0000000000000000000,1110111000000000006,1411141000000000006,1111111000
001010166,0000000000001310131,1111111111111117111,17,11
2170 DATA 0000000000002300000,0000000000002110011,1151115115112000300,0000000030
002001100,2211111111112000003,0000000000002000111,0220222202222000000,0000000000
000006000,1110111101111006011,1117111171111000013,1,3
2180 DATA 0002000004200000000,0032022225230000003,2522000020200002000,2020200020
200000000,2020200020200020200,2020000200200003000,2020002000200202020,0020020007
200000000,0000060222202020202,2222760000000000000,1,3
2190 DATA 0400000000000000600,2255555555555555600,6000000000000000600,6000000000
000000600,6000000000000000600,6000000000000000600,6000000000000000600,6000000000
000000006,6000000000000000004,3077777777777777044,1,3
2200 DATA 0000000000000000000,0003000000000000000,0111101110000000000,0000000000
000000000,0111111110000000000,0000000000000000300,2002000000011111111,0000200022
015111511,1111222002111121111,1121000003231231222,25,3
2210 DATA 0000002000020002202,0000302000000000230,0002252002000200220,0022202022
222220204,0222202000000020202,0000202020000020230,2202600000005020220,0200602221
000220200,0220602000000220202,0000602300110220000,1,17
2220 DATA 0000000000000000004,0000000000000000002,2000000002000000352,0000000400
062200000,0202020200000004000,2000000000000002200,0000000030200000000,0000000020
000000000,0000000000000000000,7777777777777777777,1,3
2230 DATA 0000000000001000000,0000000000001000003,0000000000001000101,0000000001
001001101,0000000002010000001,0011100000000000000,0011222100000000000,0000000000
000111111,0000111110001061113,1111103001113631121,1,5
2240 DATA 0060000600006000060,0060005600256000560,1560040604006004060,0060020002
006002003,0060000700006000062,0000200600000020000,0070000600007000060,0060000600
006000060,0060000600006000030,7767777677776777762,1,3
2250 DATA 0000000000000000000,0000000000000000002,0000000000255555530,0000000000
200000000,0000051515200000000,1000015151200060000,1000051515230606000,0100022022
206000600,3000003002260000000,1171170002263000000,1,3
2260 DATA 0000000000000000000,0000000000000050000,0122222222222222220,0200000000
000000000,0202222222222222222,0200000000000000000,0222222222222222220,0200000000
000000000,0202222222222222222,0200000000000000000,37,21
```

リスト続く

POP LOAD

『うる星』がテレビ、原作に続いて、映画でも完結してしまった。そして『めぞん一刻』も終わってしまった。でも、映画の完結編はとてもよかった。いまマイクロキャビンが『めぞん一刻』の完結編の製作を進めているし、たぶん『うる星やつら』の第2作目（これも完結編？）も出してくれるでしょう。あぁ、早く『らんま』をテレビでやってほしい。（和歌山県　西口達也）

```
2270 '♠♠♠♠ CHARACTER ♠♠♠♠
2280 IF PEEK(&HFD00)=1 THEN RETURN ELSE POKE &HFD00,&H1
2290 COLOR6:LOCATE 12,10:PRINT"PCG SETTING NOW":COLOR7
2300 FOR I=32 TO 126:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8)
2310 FOR C=1 TO 8:C$(C)=BIN$(ASC(MID$(A$,C,1))):NEXT
2320 FOR E=1 TO 8:B$=MID$(C$(E),1,1):C$(E)=B$+RIGHT$(C$(E),7):NEXT
2330 D$="":FOR C=1 TO 8:D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$(C))):NEXT
2340 DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:NEXT
2350 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
2360 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("666666666666EEBB0000000000000000444444444444EEBB")
2370 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("7FBFC0C0C0C0C0C07FBFC0C0C0C0C0C07FBFC0CFD7D8DBDB")
2380 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("FEFC000008181818FEFC000008181818FEFD03F3EB1BDBDB")
2390 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("C0C0C0C7CFC0C080C0C0C0C7CFC0C080DBDBD8D7CFC0DFBF")
2400 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("181818E8F0000000181818E8F0000000DBDB1BEBF303FDFE")
2410 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("7FBFC0C0C0C0C0C07FBFC0DFDFDFDFDF7FBFC0DFD2CDD2DB")
2420 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("FEFC000000000000FEFD03FBFBFBFBFBFEFD03FBDB8B1B6B")
2430 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("C0C0C0C0C0C08000DFDFDFDFDFC0BF7FD4D4D0D8DEC0BF7F")
2440 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("0000000000000000FBFBFBFBFB03FDFE030B1B0B1B03FDFE")
2450 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("000000010103020200000000000000000000000101030202")
2460 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("0000F8BC545404D4000000002020F8200000E0802020F820")
2470 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("0202020200020000005428142A05020002562A162A070200")
2480 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("DCD4DCD40488000020202221AA54A800B0A0B2A1AEDCA800")
2490 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000700000000000031D3E0E")
2500 DEFCHR$(111)=HEXCHR$("0000000000010301000100000000010301010A31C0017A8080")
2510 DEFCHR$(112)=HEXCHR$("00000000080C08000800000000080C08080508C03805E0101")
2520 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000E00000000C0B87C70")
2530 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000003E1C000000000000")
2540 DEFCHR$(115)=HEXCHR$("0000000000000000000020007000200E03B150F080F0503")
2550 DEFCHR$(116)=HEXCHR$("00000000000000000004000E000400007DCA8F010F0A0C0")
2560 DEFCHR$(117)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000007C38000000000000")
2570 DEFCHR$(118)=HEXCHR$("00000002067EE006000000002065FE1060000000002067EE006")
2580 DEFCHR$(119)=HEXCHR$("000000183C184281000000183C184281000000183C184281")
2590 DEFCHR$(120)=HEXCHR$("0000000003070C18000000003070C180000000003070C18")
2600 DEFCHR$(121)=HEXCHR$("7EFFFF5A3C9900007EC3FF7E3C9900007EFFFF5A3C990000")
2610 DEFCHR$(122)=HEXCHR$("00000000C0E0301800000000C0E0301800000000C0E03018")
2620 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("00F0FC0000787E0000FEFEFE007F7F7F00F080000000784000")
2630 DEFCHR$(178)=HEXCHR$("000000000000000000000000000006E300000000000004EFF76")
2640 DEFCHR$(179)=HEXCHR$("00000018040808000003C264204000000003C667A34F73C")
2650 DEFCHR$(180)=HEXCHR$("7FBFC0DFDFDFDFDF7FBFC0C0CFDFD8D87FBFC0DFDFDFDFDF")
2660 DEFCHR$(181)=HEXCHR$("FEFD03FBFBFBFBFBFEFC000080800000FEFC00F8F8F8F8F8")
2670 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("DFDFDFDFDFC0BF7FD8D8C0D8C0C08000DFDFDFDFDFC08000")
2680 DEFCHR$(183)=HEXCHR$("FBFBFBFBFB03FDFE0000000000000000F8F8F8F8F8000000")
2690 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("7E7C301C101818107840001000101010 7E7C301C10181810")
2700 DEFCHR$(185)=HEXCHR$("0000000000000000513457BBFFFF7E180000000384418180 0")
2710 DEFCHR$(186)=HEXCHR$("084A24C003245210087E7EFE7F7E7E10084A24C003245210")
2720 DEFCHR$(187)=HEXCHR$("1F3E3E3E3D1F0C0B031212061507FCFB1F3E3E3E3D1F8C8B")
2730 DEFCHR$(188)=HEXCHR$("0080808000E0F0600080808000E0F36300808080309E8E44")
2740 DEFCHR$(189)=HEXCHR$("1F1E010100000000 3F3E1979000000001F1E010100000000")
2750 DEFCHR$(190)=HEXCHR$("40D0DCACB03C1C0440D0DCACB03C1C0440D0DCACB03C1C04")
2760 DEFCHR$(191)=HEXCHR$("0001010100070F0600010101 0007CFC60001010 10C797122")
2770 DEFCHR$(192)=HEXCHR$("F87C7C7CBCF830D0C0484860A8E03FDFF87C7C7CBCF831D1")
2780 DEFCHR$(193)=HEXCHR$("020B3B350D3C3820020B3B350D3C3820020B3B350D3C3820")
2790 DEFCHR$(194)=HEXCHR$("F878808000000000FC7C989E00000000F878808000000000")
2800 DEFCHR$(195)=HEXCHR$("0103030303010000000101000100070701030303030301FCFC")
2810 DEFCHR$(196)=HEXCHR$("F0E8E8E8D0FE4E3430282868507ECEB4F0E8E8E8D3F94933")
2820 DEFCHR$(197)=HEXCHR$("0098F873073E1C080199FF73073E1C080098F873073E1C08")
2830 DEFCHR$(198)=HEXCHR$("F4EC10E0C0000000F4EC90E0C0000000F3EB10E0C0000000")
2840 DEFCHR$(199)=HEXCHR$("0F171717 0B7F722C0C1414160A7E732D0F171717CB9F92CC")
2850 DEFCHR$(200)=HEXCHR$("80C0C0C0C080000000808000800 0E0E080C0C0C0C0803F3F")
2860 DEFCHR$(201)=HEXCHR$("2F37080703000000 2F37090703000000CFD7080703000000")
2870 DEFCHR$(202)=HEXCHR$("00191FCEE07C38108099FFCEE07C381000191FCEE07C3810")
2880 DEFCHR$(203)=HEXCHR$("070D0D0D0E071F3B0708080808071F3F070D0D0D0E061E3B")
2890 DEFCHR$(204)=HEXCHR$("E0F0F0F0F8F8F8FCE090505018F8F8FCE0F0F0F0F0607004")
2900 DEFCHR$(205)=HEXCHR$("7B604043070E1E3C7F7F6C777FEEC0007B60534B070E9E3C")
2910 DEFCHR$(206)=HEXCHR$("FEEE0EECE070783CFEEE0EECE0700000FEEECEECE070783C")
2920 DEFCHR$(207)=HEXCHR$("000305452312080700030545231208070003054523120807")
2930 DEFCHR$(208)=HEXCHR$("00C0A0A0C284086000C0A0A0C284086000C0A0A0C2840860")
2940 DEFCHR$(209)=HEXCHR$("000300030203780000030003020378000003000302037800")
2950 DEFCHR$(210)=HEXCHR$("006000E2A4E80000006000E2A4E80000006000E2A4E80000")
2960 DEFCHR$(211)=HEXCHR$("7FBFC0DFDFDFDFDF7FBFC0DFDFDFDFDF7FBFC0C0CFDFD8D8")
2970 DEFCHR$(212)=HEXCHR$("FEFC00F8F8F8F8F8FEFD03FBFBFBFBFBFEFC000080800000")
2980 DEFCHR$(213)=HEXCHR$("DFDFDFDFDFC08000DFDFDFDFDFC0BF7FD8D8C0D8C0C08000")
2990 DEFCHR$(214)=HEXCHR$("F8F8F8F8F8000000FBFBFBFBFB03FDFE0000000000000000")
3000 RETURN
```

POP LOAD

『サイキックウォー』のマンガはなかなかよかった。第１部が終わって、次は第２部なのだろうが、やや謎めいた終わり方であった。しかし、ミントンに何かあるというのは、実際のゲームとのギャップがありすぎるのではなかろうか。（大阪府　中沢潤一）‼やっぱり、マンガだから、そのへんの脚色があるんじゃないでしょうか。

早くも登場! カードゲーム第3弾!

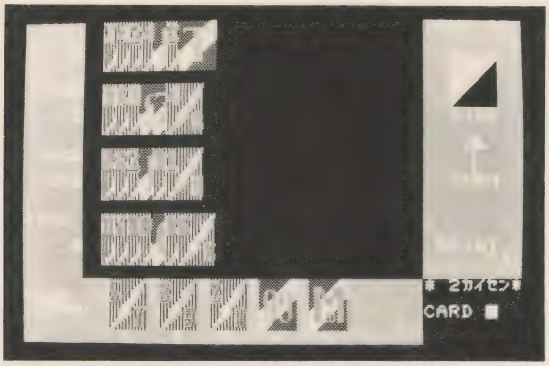
『99』(きゅうじゅうきゅう)

イラスト/スキップ・トミオカ

作:小西謙一

プログラムについて

えー、じつはこのプログラムは、ただロードしてRUNさせても動かないのだ。リストを見ると、最後のほうに「POLL」なんて命令があるのがわかるでしょ? 気づいた君はたいへんエライ! そうなのだ、本誌86年12月号テクノダムにのっていた、藤井義行君の作った「PCG拡張BASIC」を使ってるんだ。今まで、こういったテクノダムの利用がなかっただけに私はウレシイ。



▲ゲーム画面。Sumはまだ32。

▲しかられてしまった……。

さて、PCGプログラムのリストを打ちこんだら、

BSAVE "ファイル名", &HBC80, &H380

としてディスクにセーブしよう。

次に、BASICプログラムを入力したら、

SAVE "ファイル名"

としてセーブしよう。ファイル名は両方とも何でもいいからね。

実行方法は、マシン語のPCGプログラムをロードしたあと、DEF USR=&HBC80:A=USR(0)⏎として、OKが出たら、BASICの本リストをロードして、RUNさせればタイトル画面となる。

遊び方

ひと言でいってしまうと、数の合計が99をこえないようにカードを出すというゲームなのだ。

カードは数カードと役カードに大別され、役カードはそれぞれ特性がある(後述)。

ゲームの進め方は、

①自分の番になったら持ち札(ふだ)の1枚を場に出す(テンキーで選択(せんたく))。ちなみに、自分以外の3人はコンピュータ。

②カードを場に出したら、山札(やまふだ)から1枚を持ち札(ふだ)に加える。(これはコンピュータが勝手にやってくれる。)

③4人で次々とカードを出し合い、数の合計(Sum)が99をこえた人(コンピュータ)が負け。

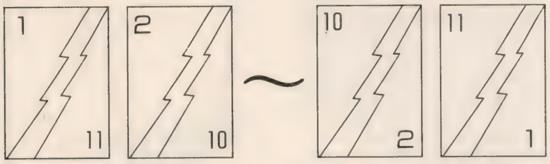
④負けた人の前にカードを出した人がPOINTの2倍加算され、ほかの2人はPOINTのぶんだけ得点に加算される。

POINTは、初めは100で、場にカードが1枚出るごとに

　1ずつ減っていくが、1よりは小さくならない。
⑤①～④を10回くり返し、得点が高い順に表示され、PLAYERに対するメッセージも表示される。

●**カードについて**

　数カード：下のようなカードをSumに加える。

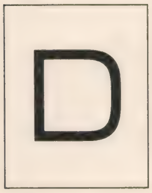


※カードにはサイドがあり、左上と右下SIDEにより数がちがう。これは役カードによりSIDEを変えることができるため。つまり、通常左上のサイドの数が合計されるが、役カードによりSIDEを変えられると、今度は右下の数が合計に加えられるということである。

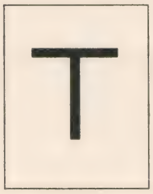
　役カード：それぞれに役割がある。

…Zero Sumを0にする。

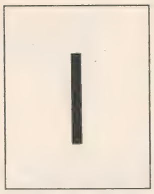
…マイナス10 Sumから10を引く。



…次の番の人を指名できる。

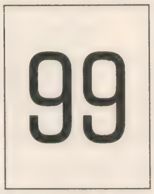


…ターン 順番を逆にする。



…数カードのサイドを変える。

…Sumの1の位と10の位を交(こう)換(かん)する。



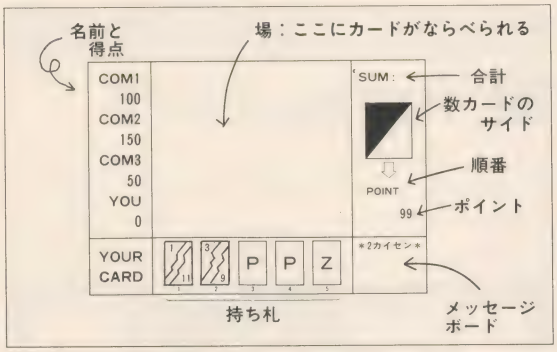
…Sumをいきなり99にする。

…パス 呼び名のとおり。

※Sum(合計)は Z M C 99 以外のカードでは変わらない。

ゲーム画面について

　やり始めてしまえば、ゲーム内容などすぐ理解できると思うけど、いちおう説明しておこう。



PCGプログラムリスト

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BC80 21 9A BC 22 A8 EE 21 99 BC 22 E8 E7 21 00 C0 11 : 88
BC90 01 C0 01 FF 17 36 00 ED B0 C9 FE FF 28 17 FE 91 : 3F
BCA0 CA 34 BD FE D6 CA 47 BD FE CE CA 68 BD FE 9E CA : 7E
BCB0 75 BD C3 93 03 D7 FE 96 C2 93 03 D7 FE 28 C2 93 : A0
BCC0 03 D7 E5 CD A3 18 6F 26 00 29 29 29 54 5D 29 19 : 4A
BCD0 11 00 C0 19 EB ED 53 D2 BF E1 D7 FE 29 C2 93 03 : DD
BCE0 D7 FE F1 C2 93 03 D7 CD D3 11 E5 CD C9 56 7E FE : F3
BCF0 30 C2 FF BD CB 3F 4F 23 7E 23 66 6F ED 5B D2 BF : 79
BD00 CD 13 BD 87 87 87 87 47 CD 13 BD B0 12 13 0D 20 : 9F
BD10 EF E1 C9 7E 23 FE 3A 30 08 FE 30 DA FF BD D6 30 : 74
BD20 C9 FE 61 38 02 D6 20 FE 41 DA FF BD FE 47 D2 FF : 43
BD30 BD D6 37 C9 D7 CD D3 11 E5 CD C9 56 4E 23 7E 23 : FE
BD40 66 6F CD 07 BE E1 C9 D7 E5 CD A3 18 FE 50 D2 03 : 78
BD50 BE 32 D4 BF E1 D7 FE 2C C2 93 03 D7 CD A3 18 FE : 1A
BD60 19 D2 06 0B 32 D5 BF C9 D7 E5 CD 6D BE 21 00 00 : 60
BD70 22 D4 BF E1 C9 D7 E5 CD A3 18 FE 50 28 1A FE 28 : 59
---------------------------------------------------------
Sum  1D F1 56 CF A1 98 6D E0 58 9F 24 D1 45 75 45 73 : 17

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BD80 C2 03 BE 32 4D BD 3E C3 32 0F BE 21 BB BE 22 10 : 8B
BD90 BE 3E 87 32 59 BF 18 10 32 4D BD AF 32 0F BE 32 : 11
BDA0 10 BE 32 11 BE 32 59 BF E1 D7 28 4B FE 2C 20 50 : DE
BDB0 D7 FE FA 28 12 FE F8 28 12 FE F9 28 12 FE CF 28 : 5F
BDC0 12 FE D0 28 11 18 39 3E AE 18 1E 3E A6 18 1A 3E : E0
BDD0 B6 18 16 AF 18 13 3E EE 32 63 BE 32 8E BF 3E FF : F9
BDE0 32 64 BE 32 8F BF D7 18 0E 32 63 BE 32 8E BF AF : 52
BDF0 32 64 BE 32 8F BF D7 AF 32 D4 BF 32 D5 BF C9 E1 : 8F
BE00 C3 93 03 E1 C3 06 0B ED 73 D0 BF 31 F8 BF F3 00 : D8
BE10 00 00 CD 3F BF 7E 23 E5 CD 63 BF 06 08 CD A4 BE : 7D
BE20 D3 5C CD 63 BE 10 F6 06 08 2A CE BF CD A4 BE D3 : EA
BE30 5D CD 63 BE 10 F6 06 08 2A CE BF CD A4 BE D3 5E : 76
BE40 CD 63 BE 10 F6 D3 5F 3A D4 BF 3C FE 50 38 03 CD : 85
BE50 AD BE 32 D4 BF E1 0D C2 12 BE CD A9 BE FB ED 7B : 47
BE60 D0 BF C9 00 00 77 D5 11 50 00 19 D1 C9 3A C1 E6 : 99
BE70 F6 10 D3 40 ED 73 D0 BF 31 F8 BF F3 0E 5C ED 79 : B3
---------------------------------------------------------
Sum  C6 87 5F 3D AF 7D 07 59 50 52 86 D1 8E D2 75 1D : 60
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BE80 C5 21 00 C0 11 01 C0 01 7F 3E 36 00 ED B0 C1 0C : D6
BE90 3E 5F B9 20 E9 D3 5F FB ED 7B D0 BF 3A C1 E6 E6 : 4A
BEA0 EF D3 40 C9 D3 5F 1A 13 C9 AF 32 D4 BF 3A D5 BF : 35
BEB0 3C FE 19 38 01 3D 32 D5 BF AF C9 CD 3F BF 7E 23 : 73
BEC0 E5 CD 63 BF 06 08 CD A4 BE D3 5C D5 C5 CD 85 BF : EB
BED0 CD 8E BF CD 76 BF CD 8E BF 11 4E 00 19 C1 D1 10 : 50
BEE0 E5 2A CE BF 06 08 CD A4 BE D3 5D D5 C5 CD 85 BF : B4
BEF0 CD 8E BF CD 76 BF CD 8E BF 11 4E 00 19 C1 D1 10 : 50
BF00 E5 2A CE BF 06 08 CD A4 BE D3 5E D5 C5 CD 85 BF : B5
BF10 CD 8E BF CD 76 BF CD 8E BF 11 4E 00 19 C1 D1 10 : 50
BF20 E5 D3 5F 3A D4 BF 3C FE 28 38 03 CD AD BE 32 D4 : BF
BF30 BF E1 0D C2 BB BE CD A9 BE FB ED 7B D0 BF C9 E5 : BC
BF40 3A D5 BF 6F 26 00 29 29 29 54 5D 29 29 19 29 29 : 4C
BF50 29 29 11 00 C0 19 3A D4 BF 00 5F 16 00 19 22 CE : 87
BF60 BF E1 C9 6F 26 00 29 29 29 54 5D 29 19 11 00 C0 : 3D
BF70 19 EB 2A CE BF C9 3A D6 BF CB 27 CB 27 CB 27 CB : F4
---------------------------------------------------------
Sum  23 9A 7D 2D 9C 24 08 1D 21 69 32 5A A5 9F 69 7C : 8B

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BF80 27 CD 93 BF C9 32 D6 BF E6 F0 CD 93 BF C9 00 00 : 94
BF90 77 23 C9 16 00 47 3E 10 A0 CB 3F CB 3F CB 3F 5F : 2B
BFA0 B2 57 7B CB 3F B2 57 3E 20 A0 CB 3F CB 3F 5F B2 : BA
BFB0 57 7B CB 3F B2 57 3E 40 A0 CB 3F 5F B2 57 7B CB : BB
BFC0 3F B2 57 3E 80 A0 5F B2 57 7B CB 3F B2 C9 00 00 : 0E
BFD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BFE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BFF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C000 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C010 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C020 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C030 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C040 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C050 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C060 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C070 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  E6 74 F9 1D 3A 22 08 FF 9D A1 E1 3B 2D F3 19 DC : 42
```


POP LOAD

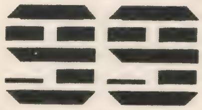
ポプコムはいまいちばんBASICなパソコン雑誌だと思います。ちなみに私はナイコン族。毎月のカセットレーベルが楽しみです。近々MSX₂を買おうと思っていたので、MSX周辺機器活用ガイドは役に立ちました。(秋田県　大高敦也) ‼パソコン雑誌のなかの〝基本書〟といった感じかな？

最後に

ゲームのコツといえるものかどうかは知らないけど、役カードは大切にね。それと相手のカードの出し方を見て、早めに勝負をかけるという手もある（たとえばいきなり99にしてしまうとか）。

そうそう、99まではOKだからね。まちがっちゃいけないよ。99をこえた人が負けだからね。

プログラムリスト "99"



```
100 ' ┌──────────────────────────────────────────────┐
110 ' |                                              |
120 ' |                                              |
130 ' |                    for  PC-8800 series       |
140 ' |                                              |
150 ' |                       PRESENTED  by  K.Konishi |
160 ' └──────────────────────────────────────────────┘
170 RANDOMIZE (VAL(RIGHT$(TIME$,2))*10+VAL(LEFT$(TIME$,2)))
180 DIM CD$(18,3),BG$(3),NA$(3),DA$(5,2),CO(3,4),LC(18),CX(3),SC(3),CY(3),MA(3),
N$(3)
190 GOSUB *CMAKE
200 '
210 *SHOKI
220 '
230 GOSUB *DEMO
240 SCREEN ,0:CLS
250 FOR I=0 TO 3
260  SC(I)=0:MA(I)=0
270 NEXT
280 MAKE=0:KAI=1
290 LOCATE  1, 0:PRINT NA$(1);
300 LOCATE  1, 5:PRINT NA$(2);
310 LOCATE  1,10:PRINT NA$(3);
320 LOCATE  1,15:PRINT NA$(0);
330 LOCATE  0,21:PRINT"YOUR"
340 LOCATE  0,22:PRINT" CARD"
350 LOCATE  7,24:PRINT" 1   2   3   4   5";
360 LOCATE 33, 0:PRINT"SUM:";
370 LOCATE 34, 7:PRINT"SIDE"
380 LOCATE 34,12:PRINT"TURN"
390 LOCATE 33,17:PRINT"POINT";
400 LOCATE 32,20:PRINT"*  ｶｲｾﾝ*";
410 '
420 '
430 *START
440 '
450 T=0:S=0:D=0:PO=100
460 SUM=0
470 FOR I=0 TO 18:LC(I)=0:NEXT
480 FOR I=0 TO  3:CX(I)=0:NEXT
490 LOCATE 33,20:PRINT USING"##";KAI;
500 GOSUB *PR.SUM
510 GOSUB *PR.PO
520 LOCATE 32,22:PRINT"       ";
530 VIEW(544,24)-(605,54),0,7:VIEW(0,0)-(639,199):GOSUB *SIDE
540 GOSUB *TURN
550 '
560 '
570 *CARD
580 '
590 FOR I=0 TO 3
600  FOR J=0 TO 4
610   CD=INT(RND*19)
620   IF (CD=0)*(LC(0)=2) THEN 610
630   IF (CD<8)*(LC(CD)=8) THEN 610 ELSE LC(CD)=LC(CD)+1
640   CO(I,J)=CD
650  NEXT
660 NEXT
670 GOSUB *YSORT
680 FOR CON=1 TO 3
690  GOSUB *CSORT
700 NEXT
710 ON MAKE+1 GOTO *YOU,*COM1,*COM2,*COM3
720 '
730 *YOU
740 '
750 CON=0:LOCATE 0,15:COLOR 2:PRINT"●";:COLOR 7
```

リスト続く

POP LOAD
ポプコムのおまけについてくるカセットレーベル。あれだけをまとめて"別冊ポプコム"かなんかで出したらベストセラーもんではないか。なにしろむかしのも見てみたいし……。(埼玉県　岩佐健太郎)!!カセットレーベルだけの本ていうのも、なかなか変わってるとは思うけどね。

```
760 LOCATE 32,22:PRINT"          ":LOCATE 32,22:PRINT"CARD ";
770 A$=INPUT$(1)
780 IF (A$<"1")+(A$>"5") THEN 770
790 PRINT A$
800 NUM=VAL(A$)-1
810 IF CO(0,NUM)<8 THEN YCN=CO(0,NUM):GOSUB *YCARD:GOTO 850
820 SUM=SUM-(S=1)*(19-CO(0,NUM))-(S=0)*(CO(0,NUM)-7)
830 YCN=CO(0,NUM):GOSUB *PYCARD
840 IF SUM>99 THEN MAKE=0:GOTO *OWARI
850 CD=INT(RND*19)
860 IF (CD=0)*(LC(0)=2) THEN 850
870 IF (CD<8)*(LC(CD)=8) THEN 850 ELSE LC(CD)=LC(CD)+1
880 CO(0,NUM)=CD
890 GOSUB *YSORT:LOCATE 0,15:PRINT" ";
900 WIN=0:PO=PO-1:IF PO=0 THEN PO=1
910 GOSUB *PR.PO
920 IF D=1 THEN D=0:ON DCN GOTO *COM1,*COM2,*COM3
930 GOSUB *PR.SUM
940 IF T=1 THEN *COM3
950 '
960 *COM1
970 '
980  CON=1
990  LOCATE 0,0:COLOR 2:PRINT"●";:COLOR 7
1000  IF CY(1)=5 THEN 1060
1010  FOR K=-(4-CY(1))*(S=1) TO -(4-CY(1))*(S=0) STEP (S=1)-(S=0)
1020  F=SUM-(S=0)*(CO(1,K)-7)-(S=1)*(19-CO(1,K))
1030  IF F<=99 THEN SUM=F:GOTO 1360
1040 NEXT
1050 IF CY(1)=0 THEN MAKE=1:GOTO *OWARI
1060 IF SUM=99 THEN 1280
1070 FOR K=4 TO 5-CY(1) STEP -1
1080  IF CO(1,K)=5 THEN SUM=99:GOTO 1360
1090  IF (VAL(MID$(STR$(SUM),2,1))<=VAL(RIGHT$(STR$(SUM),1)))*(CO(1,K)=6) THEN S
UM=VAL(MID$(STR$(SUM),2,1))+10*VAL(RIGHT$(STR$(SUM),1)):GOTO 1360
1100 NEXT
1110 K=5-CY(1)
1120 ON CO(1,K)+1 GOTO 1130,1140,1150,1160,1170,1180,1190,1200
1130  SUM=0:GOTO 1360
1140  SUM=SUM-10:IF SUM<0 THEN SUM=0:GOTO 1360 ELSE 1360
1150  GOSUB *CCARD:GOTO *DES
1160  T=1-T:GOSUB *TURN:GOTO 1360
1170  S=1-S:GOSUB *SIDE:GOTO 1360
1180  SUM=99:GOTO 1360
1190  SUM=VAL(MID$(STR$(SUM),2,1))+10*VAL(RIGHT$(STR$(SUM),1)):GOTO 1360
1200  GOTO 1360
1210 FOR K=5-CY(1) TO 4
1220  IF (CY(0)=0)*(CO(1,K)=2) THEN GOSUB *CCARD:GOTO 730
1230  IF (CY(2)=0)*(CO(1,K)=2) THEN GOSUB *CCARD:GOTO 1400
1240  IF (CY(3)=0)*(CO(1,K)=2) THEN GOSUB *CCARD:GOTO 1850
1250  IF (CY(0)=0)*(CO(1,K)=3)*(T=0) THEN T=1:GOSUB *TURN:GOTO 1360
1260  IF (CY(2)=0)*(CO(1,K)=3)*(T=1) THEN T=0:GOSUB *TURN:GOTO 1360
1270 NEXT
1280 K=5-CY(1)
1290 ON CO(1,K)+1 GOTO 1300,1310,1320,1330,1340,1350,1350,1350
1300  SUM=0:GOTO 1360
1310  SUM=89:GOTO 1360
1320  GOSUB *CCARD:GOTO *DES
1330  T=1-T:GOSUB *TURN:GOTO 1360
1340  S=1-S:GOSUB *SIDE:GOTO 1360
1350  SUM=99
1360 GOSUB *CCARD
1370 GOSUB *PR.SUM
1380 IF T=1 THEN *YOU
1390 '
1400 *COM2
1410 '
1420 CON=2
1430 LOCATE 0,5:COLOR 2:PRINT"●";:COLOR 7
1440 IF CY(2)<3 THEN 1490
1450 FOR K=5-CY(2) TO 4
1460  IF CO(2,K)=5 THEN SUM=99:GOTO 1810
1470 NEXT
1480 IF CY(2)=5 THEN 1540
1490 FOR K=-(4-CY(2))*(S=1) TO -(4-CY(2))*(S=0) STEP (S=1)-(S=0)
1500  F=SUM-(S=0)*(CO(2,K)-7)-(S=1)*(19-CO(2,K))
```


『うる星やつら』、『めぞん一刻』の映画を見に行って、『めぞん一刻』のときに、貧血でぶったおれました。立ち見だった。(愛知県　後藤悟) ‼たおれたとき、ケガしなかった？　立ち見のときは、くれぐれも気をつけて。

```
1510  IF F<=99 THEN SUM=F:GOTO 1810
1520 NEXT
1530 IF CY(2)=0 THEN MAKE=2:GOTO *OWARI
1540 IF SUM=99 THEN 1670
1550 FOR K=5-CY(2) TO 4
1560  IF CO(2,K)=5 THEN SUM=99:GOTO 1810
1570 NEXT
1580 K=INT(RND*CY(2))+5-CY(2)
1590 ON CO(2,K)+1 GOTO 1600,1610,1620,1630,1640,1650,1650,1660
1600  SUM=0:GOTO 1810
1610  SUM=SUM-10:IF SUM<0 THEN SUM=0:GOTO 1810 ELSE 1810
1620  GOSUB *CCARD:GOTO *DES
1630  T=1-T:GOSUB *TURN:GOTO 1810
1640  S=1-S:GOSUB *SIDE:GOTO 1810
1650  SUM=VAL(MID$(STR$(SUM),2,1))+10*VAL(RIGHT$(STR$(SUM),1)):GOTO 1810
1660  GOTO 1810
1670 FOR K=5-CY(1) TO 4
1680  IF (CY(1)=0)*(CO(2,K)=3)*(T=0) THEN T=1:GOSUB *TURN:GOTO 1810
1690  IF (CY(3)=0)*(CO(2,K)=3)*(T=1) THEN T=0:GOSUB *SIDE:GOTO 1810
1700 NEXT
1710 FOR K=5-CY(2) TO 4
1720  IF CO(2,K)=2 THEN GOSUB *CCARD:GOTO *DES
1730 NEXT
1740 K=INT(RND*CY(2))+5-CY(2)
1750 ON CO(2,K)+1 GOTO 1760,1770,,1780,1790,1800,1800,1800
1760  SUM=0:GOTO 1810
1770  SUM=89:GOTO 1810
1780  T=1-T:GOSUB *TURN:GOTO 1810
1790  S=1-S:GOSUB *SIDE:GOTO 1810
1800  SUM=99
1810 GOSUB *CCARD
1820 GOSUB *PR.SUM
1830 IF T=1 THEN *COM1
1840 '
1850 *COM3
1860 '
1870 CON=3
1880 LOCATE 0,10:COLOR 2:PRINT"●";:COLOR 7
1890 FOR K=5-CY(3) TO 4
1900  IF (CY(0)=0)*(CO(3,K)=5)*(T=0) THEN SUM=99:GOTO 2290
1910  IF (CY(2)=0)*(CO(3,K)=5)*(T=1) THEN SUM=99:GOTO 2290
1920 NEXT
1930 IF CY(3)=5 THEN 1990
1940 FOR K=-(4-CY(3))*(S=1) TO -(4-CY(3))*(S=0) STEP (S=1)-(S=0)
1950  F=SUM-(S=0)*(CO(3,K)-7)-(S=1)*(19-CO(3,K))
1960  IF F<=99 THEN SUM=F:GOTO 2290
1970 NEXT
1980 IF CY(3)=0 THEN MAKE=3:GOTO *OWARI
1990 IF SUM=99 THEN 2150
2000 IF CY(3)<4 THEN 2050
2010 FOR K=4 TO 5-CY(3) STEP -1
2020  IF CO(3,K)=5 THEN SUM=99:GOTO 2290
2030  IF (VAL(RIGHT$(STR$(SUM),1))=9)*(CO(3,K)=6) THEN SUM=VAL(MID$(STR$(SUM),2,
1))+10*VAL(RIGHT$(STR$(SUM),1)):GOTO 2290
2040 NEXT
2050 K=INT(RND*CY(3))+5-CY(3)
2060 ON CO(3,K)+1 GOTO 2070,2080,2090,2100,2110,2120,2130,2140
2070  SUM=0:GOTO 2290
2080  SUM=SUM-10:IF SUM<0 THEN SUM=0:GOTO 2290 ELSE 2290
2090  GOSUB *CCARD:GOTO *DES
2100  T=1-T:GOSUB *TURN:GOTO 2290
2110  S=1-S:GOSUB *SIDE:GOTO 2290
2120  SUM=99:GOTO 2290
2130  SUM=VAL(MID$(STR$(SUM),2,1))+10*VAL(RIGHT$(STR$(SUM),1)):GOTO 2290
2140  GOTO 2290
2150 FOR K=5-CY(3) TO 4
2160  IF (CY(0)=0)*(CO(3,K)=3)*(T=1) THEN T=0:GOSUB *TURN:GOTO 2290
2170  IF (CY(2)=0)*(CO(3,K)=3)*(T=0) THEN T=1:GOSUB *SIDE:GOTO 2290
2180  IF (CY(0)=0)*(CO(3,K)=7)*(T=0) THEN 2290
2190  IF (CY(2)=0)*(CO(3,K)=7)*(T=1) THEN 2290
2200  IF CO(3,K)=2 THEN GOSUB *CCARD:GOTO *DES
2210 NEXT
2220 K=5-CY(3)
2230 ON CO(3,K)+1 GOTO 2240,2250,,2260,2270,2280,2280,2280
2240  SUM=0:GOTO 2290
2250  SUM=89:GOTO 2290
```

リスト続く

pop LOAD

ポプコムの1986年7月号をお持ちの方！　ぜひぜひおゆずりください。1冊送料こみで、2000円で。まずははがきを、岐阜県本巣郡穂積町別府南町1115-1　川合竜也まで。よろしくお願いいたします。(!! 7月号には川合君のことが4ページにわたってのっていたらしく、当時は20冊以上買って、友だちや先生に配ったのだそう。でもいま手もとには1冊もないとのことです)

```
2260  T=1-T:GOSUB *TURN:GOTO 2290
2270  S=1-S:GOSUB *SIDE:GOTO 2290
2280  SUM=99
2290 GOSUB *CCARD
2300 GOSUB *PR.SUM
2310 IF T=0 THEN *YOU ELSE *COM2
2320 '
2330 *DES
2340 '
2350 L=5:LC=3
2360 FOR I=0 TO 3
2370  IF I=CON THEN 2390
2380  IF L>CY(I) THEN L=CY(I):LC=I
2390 NEXT
2400 GOSUB *PR.SUM
2410 ON LC+1 GOTO *YOU,*COM1,*COM2,*COM3
2420 '
2430 *PR.SUM
2440 '
2450 LOCATE 37, 0:PRINT USING "##";SUM;
2460 LOCATE 36,18:PRINT USING"###";PO;
2470 RETURN
2480 '
2490 *SIDE
2500 '
2510 COLOR 2
2520 IF S=1 THEN 2580
2530 LOCATE 34,3:PRINT"████◤";
2540 LOCATE 34,4:PRINT"███◤ ";
2550 LOCATE 34,5:PRINT"██◤  ";
2560 LOCATE 34,6:PRINT"◤    ";
2570 COLOR 7:RETURN
2580 LOCATE 34,3:PRINT"    ◢";
2590 LOCATE 34,4:PRINT"   ◢█";
2600 LOCATE 34,5:PRINT"  ◢██";
2610 LOCATE 34,6:PRINT" ◢███";
2620 COLOR 7:RETURN
2630 '
2640 *TURN
2650 '
2660 IF T=0 THEN COLOR 2:LOCATE 35,9:PRINT" | ":LOCATE 35,10:PRINT" | ":LOCATE 35,
11:PRINT"▼":COLOR 7:GOTO 2680
2670 COLOR 2:LOCATE 35,9:PRINT"▲":LOCATE 35,10:PRINT" | ":LOCATE 35,11:PRINT" | "
:COLOR 7
2680 RETURN
2690 '
2700 *YSORT
2710 '
2720 FOR I=0 TO 3
2730  FOR J=I+1 TO 4
2740   IF CO(0,I)<CO(0,J) THEN SWAP CO(0,J),CO(0,I)
2750  NEXT
2760 NEXT
2770 FOR I=0 TO 4
2780  FOR J=0 TO 3
2790   X=I*8+14:Y=20+J
2800   POLL LOCATE X,Y
2810   POLL PRINT CD$(CO(0,I),J)
2820  NEXT
2830 NEXT
2840 CY(0)=0
2850 FOR I=0 TO 4
2860  IF CO(0,I)<8 THEN CY(0)=CY(0)+1
2870 NEXT
2880 RETURN
2890 '
2900 *YCARD
2910 '
2920 ON YCN+1 GOTO 3110,3040,2950,3170,3140,3080,3010,2930
2930 '
2940  GOSUB *PYCARD:RETURN
2950 '
2960  LOCATE 32,22:PRINT"        ":LOCATE 32,22:PRINT"COM ";
2970  A$=INPUT$(1)
2980  PRINT A$
2990  D=1:DCN=VAL(A$)
```


POP LOAD

こんにちは、勝IIです。お見知りおきを。ポプコム毎月買ってますよ。そのことなんですが、4月号を買おうと、となり町に行ったんですが、1冊もないんですね、これが。で、ちがう町まで行ってようやく1冊だけ残ってたのを買ったんです。ウーム、ポプコムも売れてるなぁ。よーし、イラストにもリキ入れるぞっ！(長崎県　勝II)

‼リキ入れて、バンバン投稿してください。

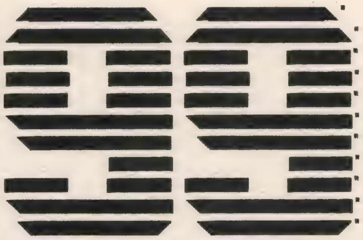
```
3000  GOSUB *PYCARD:RETURN
3010 '
3020  SUM=VAL(MID$(STR$(SUM),2,1))+10*VAL(RIGHT$(STR$(SUM),1))
3030  GOSUB *PYCARD:RETURN
3040 '
3050  SUM=SUM-10
3060  IF SUM<0 THEN SUM=0
3070  GOSUB *PYCARD:RETURN
3080 '
3090  SUM=99
3100  GOSUB *PYCARD:RETURN
3110 '
3120  SUM=0
3130  GOSUB *PYCARD:RETURN
3140 '
3150  S=1-S:GOSUB *SIDE
3160  GOSUB *PYCARD:RETURN
3170 '
3180  T=1-T:GOSUB *TURN
3190  GOSUB *PYCARD:RETURN
3200 '
3210 *PYCARD
3220 '
3230 CX(0)=CX(0)+2
3240 IF CX(0)=46 THEN FOR I=15 TO 18:POLL LOCATE 11,I:POLL PRINT BG$(3):NEXT:CX(
0)=0
3250 FOR I=0 TO 3
3260  X=CX(0)+11:Y=15+I
3270  POLL LOCATE X,Y:POLL PRINT CD$(YCN,I)
3280 NEXT
3290 RETURN
3300 '
3310 *CCARD
3320 '
3330 CX(CON)=CX(CON)+2
3340 IF CX(CON)=46 THEN FOR I=(CON-1)*5 TO (CON-1)*5+2:POLL LOCATE 11,I:POLL PRI
NT BG$(3):NEXT:CX(CON)=0
3350 FOR I=0 TO 3
3360  X=CX(CON)+11:Y=(CON-1)*5+I
3370  POLL LOCATE X,Y:POLL PRINT CD$(CO(CON,K),I)
3380 NEXT
3390 CD=INT(RND*19)
3400 IF (CD=0)*(LC(0)=2) THEN 3390
3410 IF (CD<8)*(LC(CD)=8) THEN 3390
3420 LC(CD)=LC(CD)+1
3430 CO(CON,K)=CD
3440 GOSUB *CSORT
3450 LOCATE 0,(CON-1)*5:PRINT" ";
3460 WIN=CON:PO=PO-1:IF PO=0 THEN PO=1
3470 GOSUB *PR.PO
3480 RETURN
3490 '
3500 *CSORT
3510 '
3520 FOR J=0 TO 3
3530  FOR K=J+1 TO 4
3540   IF CO(CON,J)<CO(CON,K) THEN SWAP CO(CON,J),CO(CON,K)
3550  NEXT
3560 NEXT
3570 CY(CON)=0
3580 FOR K=0 TO 4
3590  IF CO(CON,K)<8 THEN CY(CON)=CY(CON)+1
3600 NEXT
3610 RETURN
3620 '
3630 *PR.PO
3640 '
3650 FOR I=0 TO 3
3660  IF I=0 THEN Y=17 ELSE Y=(I-1)*5+2
3670  LOCATE 2,Y:PRINT USING"###";SC(I);
3680 NEXT
3690 RETURN
3700 '
3710 *OWARI
3720 '
3730 FOR I=0 TO 3:N$(I)=NA$(I):NEXT
```

リスト続く

POP LOAD

RPGはやってみないとおもしろさがわからない、という人がいますが、それでは説得力に欠けます。もしなんでおもしろいの？ってきかれたら、〝あたえられた時間、場所、ストーリーの中で自由に遊べるから〟と答えましょう。これなら興味をもつ人もふえますよ。さぁ、今年はRPGの年にしようではありませんか。『ドラクエIII』解きました。(大阪府　喜屋武諭)‼というわけで、来月はＲＰＧの大特集でがんばります。

```
3740 LOCATE 32,22:PRINT NA$(MAKE);"ﾉﾏｹ";
3750 FOR I=0 TO 3:SC(I)=SC(I)+PO:NEXT
3760 SC(WIN)=SC(WIN)+PO
3770 SC(MAKE)=SC(MAKE)-PO
3780 GOSUB *PR.PO
3790 MA(MAKE)=MA(MAKE)+1
3800 FOR Y=0 TO 19
3810  LOCATE 0,Y:PRINT" ";
3820 NEXT
3830 VIEW(88,0)-(64*8-1,19*8),0
3840 VIEW(0,0)-(639,199)
3850 FOR Y=20 TO 23
3860  POLL LOCATE 0,Y
3870  POLL PRINT BG$(1)
3880 NEXT
3890 '
3900 KAI=KAI+1:IF KAI<=10 THEN *START
3910 '
3920 '
3930 '
3940 SCREEN ,2:CLS
3950 FOR I=0 TO 2
3960  FOR J=I+1 TO 3
3970   IF SC(I)<SC(J) THEN SWAP SC(I),SC(J):SWAP MA(I),MA(J):SWAP N$(I),N$(J)
3980  NEXT
3990 NEXT
4000 LOCATE 10,1:PRINT"NAME      SCORE    ﾏｹ";
4010 FOR I=0 TO 3
4020  F=0
4030  FOR J=0 TO I-1
4040   IF SC(I)=SC(J) THEN N=J+1:F=1
4050  NEXT
4060  IF F=0 THEN N=I+1
4070  IF N$(I)="YOU " THEN YP=N:COLOR 2
4080  LOCATE  6,I*2+3:PRINT N;" ";N$(I)"       ";USING"###     ##";SC(I);MA(I);
4090  COLOR 7
4100 NEXT
4110 IF (YP=1)*(MAKE(YP)=0) THEN YP=0
4120 IF (YP=4)*(MAKE(YP)=10) THEN YP=5
4130 LOCATE  5,12:PRINT DA$(YP,0);
4140 LOCATE  5,13:PRINT DA$(YP,1);
4150 LOCATE  5,14:PRINT DA$(YP,2);
4160 LOCATE 10,18:PRINT"[HIT SPACE KEY]"
4170 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 4170
4180 GOTO *SHOKI
4190 '
4200 *DEMO
4210 '
4220 SCREEN ,2:CLS
4230 COLOR 2
4240 LOCATE  7, 5:PRINT"
4250 LOCATE  7, 6:PRINT"
4260 LOCATE  7, 7:PRINT"
4270 LOCATE  7, 8:PRINT"
4280 LOCATE  7, 9:PRINT"
4290 LOCATE  7,10:PRINT"
4300 LOCATE  7,11:PRINT"
4310 LOCATE  7,12:PRINT"
4320 LOCATE  7,13:PRINT"
4330 LOCATE  7,14:PRINT"
4340 LOCATE  7,15:PRINT"
```



```
4350 LOCATE 17,22:PRINT"PRESENTED by K.Konishi"
4360 COLOR 7
4370 '
4380 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4380
4390 RETURN
4400 '
4410 *CMAKE
4420 '
4430 POLL CLS:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25
4440 LOCATE  9, 7:PRINT"NOW MAKING CARD"
4450 LOCATE 11,11:PRINT"WAIT A MOMENT"
4460 GOSUB 4940
4470 '
4480 FOR I=0 TO 24*8-1
4490  CD$(I¥24,(I MOD 24)¥6)=CD$(I¥24,(I MOD 24)¥6)+CHR$(I)
```


POP LOAD

お久しぶり～のEmyです。えっ、初投稿だろうって？　何をおっしゃる。これでも私はむかし（といっても1、2年前)、常連と呼ばれた男だよ。最近、いろいろと事情があって投稿できなかったけど、少し落ち着いたので復活しました。これからまたガンバルよ。さて突然クイズ。私の「本名」は何でしょう？　わかった人はPLまで。(福島県　Emy）‼かなりむずかしいね。

```
4500 NEXT
4510 '
4520 FOR I=0 TO 15
4530  B$(I¥4)=B$(I¥4)+CHR$(24*8+I)
4540 NEXT
4550 '
4560 FOR I=0 TO 11*4-1
4570  C$(I¥4,(I MOD 4)¥2)=C$(I¥4,(I MOD 4)¥2)+CHR$(24*9-8+I)
4580 NEXT
4590 '
4600 FOR I=0 TO 10
4610  CD$(8+I,0)=C$(I,0)+B$(0)
4620  CD$(8+I,1)=C$(I,1)+B$(1)
4630  CD$(8+I,2)=B$(2)+C$(10-I,0)
4640  CD$(8+I,3)=B$(3)+C$(10-I,1)
4650 NEXT
4660 '
4670 BG$(0)=STRING$(10,CHR$(253))
4680 BG$(1)=STRING$(10,CHR$(253))+STRING$(54,CHR$(252))
4690 BG$(2)=STRING$(20,CHR$(253))
4700 BG$(3)=STRING$(53,CHR$(255))
4710 '
4720 SCREEN ,2
4730 FOR Y=0 TO 24
4740  POLL LOCATE 0,Y
4750  IF Y>19 THEN POLL PRINT BG$(1) ELSE POLL PRINT BG$(0):POLL LOCATE 64,Y:POL
L PRINT BG$(2)
4760 NEXT
4770 '
4780 NA$(0)="YOU ":NA$(1)="COM1":NA$(2)="COM2":NA$(3)="COM3"
4790 '
4800 FOR I=0 TO 5
4810  FOR J=0 TO 2
4820   READ DA$(I,J)
4830  NEXT
4840 NEXT
4850 '
4860 '                        MESSEGE      DATA
4870 '
4880 DATA CONGRATURATIONS!!,ｽﾊﾞﾗｼｲ!! ﾏｲﾘﾏｼﾀ､ｶﾝﾊﾟｲﾃﾞｽ｡,ﾓｰｰ ｱﾝﾀｶﾞ ﾀｲｼｮｳ!!!
4890 DATA ﾔｯﾀｰ!! 1ﾊﾞﾝﾀﾞ!!,ｻｽｶﾞﾆ ﾂﾖｲﾃﾞｽﾈｰ,ｺﾝﾄﾞ ﾊﾟｰﾌｪｸﾄｦ ﾒｻﾞｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡
4900 DATA ｻﾞﾝﾈﾝ!! ﾓｳｽｺｼﾃﾞ 1ﾊﾞﾝﾀﾞｯﾀﾉﾆ････,ﾀﾞｹﾄﾞ ｷｦｵﾄｻｽﾞﾆ ﾏﾀ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃｸﾀﾞｻｲ｡,ﾒｲﾌｸ･･･
ｼﾞｬﾅｸﾃ ｹﾝﾄｳｦ ｵｲﾉﾘｲﾀｼﾏｽ｡
4910 DATA ﾀﾞﾒﾃﾞｽﾈｰｰ,ｺﾝﾄﾞﾊ 1ﾊﾞﾝｦ ﾒｻﾞｼﾃ ｶﾞﾝﾊﾞﾚ!!,ﾌｧｲﾄ!!!
4920 DATA ﾅﾆﾔｯﾃﾝﾃﾞｽｶ ｱﾅﾀﾊ!,ﾎﾝﾄｳﾆ ﾔﾙｷｱﾙﾉ??,ｸﾔｼｶｯﾀﾗ ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾆ ｶｯﾃﾐﾅｻｲ!!
4930 DATA ｱｰｰｰ ﾓｳ ﾄﾞｳｼｮｳﾓﾅｲﾈｰｰ,ｱﾝﾀ ﾉｳﾐｿｱﾙﾉ?,ﾏｯﾀｸﾓｳ!! ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾅｻｲ!!
4940 '
4950 '                      PCG          DATA
4960 '
4970  POLL CHR$(0)="33CC33CC33CC00C0000000000003F3F0000000000000000"
4980  POLL CHR$(1)="33CC33CC33CC000000000000000FFFF0000000000000000"
4990  POLL CHR$(2)="33CC33CC33CC000000000000000FFFF0000000000000000"
5000  POLL CHR$(3)="33CC33CC33CF000000000000003FFFF0000000000030000"
5010  POLL CHR$(4)="33CF3FFFFFFF000000030F3FFFFFFFFF00030F3FFFFF0000"
5020  POLL CHR$(5)="FFFFFFFFFFFF0303FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF0303"
5030  POLL CHR$(6)="01C413CC33CC33CC3E3820000000000000000000000000000"
5040  POLL CHR$(7)="33CC33CC00C03CFF000000003F0F0F3F000000000000C3F"
5050  POLL CHR$(8)="33CF3FFF3F0C000000030F3FFFFFFFFF00030F3F3F0C0000"
5060  POLL CHR$(9)="FFFCF0C000000000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFCF0C000000000"
5070  POLL CHR$(10)="00000000030F3FFFFFFFFFFFFFFFFFFF00000000030F3FFF"
5080  POLL CHR$(11)="030F3FFFFFFFCF3CCFFFFFFFFFFCF0C000030F3FFFFCF0C000"
5090  POLL CHR$(12)="33CF3FFFFFFFCF0C000030F3FFFFFFFFF00030F3FFFFCF0C0"
5100  POLL CHR$(13)="FFFCF0C000000000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFCF0C000000000"
5110  POLL CHR$(14)="00000000030F3FFFFFFFFFFFFFFFFFFF00000000030F3FFF"
5120  POLL CHR$(15)="03070180E0FCF3CCFFFFFFFFFFFF0C00003070180E0F0C000"
5130  POLL CHR$(16)="FFFCF34C13CC33CCFCF0C080E0000000FCF0C00000000000"
5140  POLL CHR$(17)="33CC33CC33C823800000000000041C7C0000000000000000"
5150  POLL CHR$(18)="C0C0FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFC0C0FFFFFFFFFFFF"
5160  POLL CHR$(19)="0000FFFFFFFFCF3CCFFFFFFFFFFCF0C0000000FFFFFCF0C000"
5170  POLL CHR$(20)="0000F3CC33CC33CCFFFFC000000000000000C0000000000000"
5180  POLL CHR$(21)="000033CC33CC33CCFFFF00000000000000000000000000000"
5190  POLL CHR$(22)="000033CC33CC33CCFFFF00000000000000000000000000000"
5200  POLL CHR$(23)="030033CC33CC33CCFCFC00000000000000000000000000000"
5210  POLL CHR$(24)="33CC33CC33CC30CC0000000000003030300000000000000000"
5220  POLL CHR$(25)="33CC33CC330000000000000000FFFFFF0000000000000000"
5230  POLL CHR$(26)="33CC33CC330C130C000000000000C0E0F0000000000000000"
```

リスト続く

POP LOAD

ぼくは高校の入学祝いにパソコンを買ってもらうため、ソフトを探しています。もっともっとソフトを紹介してくださいね。(愛知県　にわとり)‼ソフト探しなら、やっぱりポプコムです。ソフトレーダー、MSX新作ソフト紹介、特集ページなどなど、ソフト紹介ページがタップリですから。

```
5240  POLL CHR$(27)="33CC33CC33CF3FFE0000000000030F3F0000000000030F3E"
5250  POLL CHR$(28)="33CF3FFFFF80000000030F3FFFFFFFFF00030F3FFF800000"
5260  POLL CHR$(29)="FFFFFFFFFF070707FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF070707"
5270  POLL CHR$(30)="30CC30CC30CC30CC03030303030303030000000000000000"
5280  POLL CHR$(31)="0000010001010101FFFFFEFEFEFFFFFF0000000000010101"
5290  POLL CHR$(32)="03030180C0E0F0F8F8FFFF7FFFFFFFFF00030100C0E0F0F8"
5300  POLL CHR$(33)="FCF8F04000000103FFFFFFFFFFFFFFFFFCF8F04000000103"
5310  POLL CHR$(34)="0000103070F0F0F0FFFFFFFFFFFFFFFF0000103070F0F0F0"
5320  POLL CHR$(35)="0707070707040304FFFFFFFFFCF8F8F80707070704000000"
5330  POLL CHR$(36)="30CC3CFCFCFCFCFC03030F3FFFFFFFFF00000C3CFCFCFCFC"
5340  POLL CHR$(37)="0101010101010101FFFFFFFFFFFFFFFF0101010101010101"
5350  POLL CHR$(38)="FCFFFFFFF0E0F0F0FFFFFFFFFFFFFFFFFCFFFFFFF0E0F0F0"
5360  POLL CHR$(39)="07FFFFFFC0848084FFFFFFFFFFFFBFB7B07FFFFFFC080800"
5370  POLL CHR$(40)="F0F0F0C030003000FFFFCF0F8FCFCFCFF0F0C00000000000"
5380  POLL CHR$(41)="0304030403040304F8F8F8F8F8F8F8F80000000000000000"
5390  POLL CHR$(42)="FCFCFCFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFCFCFCFFFFFFFFFF"
5400  POLL CHR$(43)="010101FFFFFCF3CCFFFFFFFFFFCF0C000010101FFFCF0C000"
5410  POLL CHR$(44)="F0F0E0CC33CC33CCFFFFDF0000000000F0F0C00000000000"
5420  POLL CHR$(45)="008400CC33CC33CC7B7BBF00000000000000000000000000"
5430  POLL CHR$(46)="300030CC33CC33CCCFCF8F00000000000000000000000000"
5440  POLL CHR$(47)="030403CC33CC33CCF8F8F800000000000000000000000000"
5450  POLL CHR$(48)="33CC33CCB740A0400000000000001F1F1F00000000000000"
5460  POLL CHR$(49)="33CC33CC33000100000000000000FFFEFE00000000000000"
5470  POLL CHR$(50)="33CC33CC330033CE0000000000FF00000000000000000000"
5480  POLL CHR$(51)="33CC33CC330720E00000000000FB1F3F0000000000030020"
5490  POLL CHR$(52)="33CF3FFFFFFF7F0700030F3FFFFFFFFF00030F3FFFFF7F07"
5500  POLL CHR$(53)="FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
5510  POLL CHR$(54)="A0C020C020C020C01F1F1F1F1F1F1F1F0000000000000000"
5520  POLL CHR$(55)="0100010001010101FEFEFEFEFEFFFFFF0000000000010101"
5530  POLL CHR$(56)="33CF3FFFFFFFFFFF00030F3FFFFFFFFF00030F3FFFFFFFFF"
5540  POLL CHR$(57)="E0E0E0E0E0E0E0E0FFFFFFFFFFFFFFFFE0E0E0E0E0E0E0E0"
5550  POLL CHR$(58)="0100000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF0100000000000000"
5560  POLL CHR$(59)="FF7F3F3F1F1C030CFFFFFFFFFFCF0F0F0FF7F3F3F1C100000"
5570  POLL CHR$(60)="20C020E0E0E0E0E01F1F1F3FFFFFFFFF00000020E0E0E0E0"
5580  POLL CHR$(61)="0101010101010101FFFFFFFFFFFFFFFF0101010101010101"
5590  POLL CHR$(62)="FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
5600  POLL CHR$(63)="E0E0E0E0E0E0E0C0FFFFFFFFFFFFFFDF1FE0E0E0E0E0C000"
5610  POLL CHR$(64)="0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000"
5620  POLL CHR$(65)="030C130C330C33CCF0F0E0E0C0C0800000000000000000000"
5630  POLL CHR$(66)="E0E0E0FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFE0E0E0FFFFFFFFFF"
5640  POLL CHR$(67)="010100FFFFFCF3CCFFFFFFFFFFCF0C000010100FFFCF0C000"
5650  POLL CHR$(68)="FFFC00CC33CC33CCFCF0FF0000000000FCF0000000000000"
5660  POLL CHR$(69)="20C003CC33CC33CC1F1FF800000000000000000000000000"
5670  POLL CHR$(70)="034C33CC33CC33CCF88000000000000000000000000000000"
5680  POLL CHR$(71)="33CC33CC33CC33CC00000000000000000000000000000000"
5690  POLL CHR$(72)="33CC33CC33C830C8000000000000070707000000000000000"
5700  POLL CHR$(73)="33CC33CC3300004C000000000FFFF8000000000000000000"
5710  POLL CHR$(74)="33CC33CC330000C0000000000FFFF3F0000000000000000"
5720  POLL CHR$(75)="33CC33CC3300000300000000000FFFFFF000000000000003"
5730  POLL CHR$(76)="33CF3FFFFF0000FE00030F3FFFFFFFFF00030F3FFF0000FE"
5740  POLL CHR$(77)="FFFFFFFFFF1F1F1FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF1F1F1F"
5750  POLL CHR$(78)="31CC33CC33CC33CC06000000000000000000000000000000"
5760  POLL CHR$(79)="33CC33CC33CF3FFF0000000000030F3F0000000000030F3F"
5770  POLL CHR$(80)="00C000C0C0C0C0C03F3F3F3FFFFFFFFF00000000C0C0C0C0"
5780  POLL CHR$(81)="0303030303030303FFFFFFFFFFFFFFFF0303030303030303"
5790  POLL CHR$(82)="FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
5800  POLL CHR$(83)="9FFFFFFFFFFFCF3CCFFFFFFFFFFCF0C0009FFFFFFFFCF0C000"
5810  POLL CHR$(84)="33CF3FFFFFFFFFFF00030F3FFFFFFFFF00030F3FFFFFFFFF"
5820  POLL CHR$(85)="FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
5830  POLL CHR$(86)="C0C0C0C0C0C0C0C0FFFFFFFFFFFFFFFFC0C0C0C0C0C0C0C0"
5840  POLL CHR$(87)="0303030303000300FFFFFFFFCFCFCFC0303030300000000"
5850  POLL CHR$(88)="FFFCF3CC33CC33CCFCF0C00000000000FCF0C00000000000"
5860  POLL CHR$(89)="33CC33CC33CC33CC00000000000000000000000000000000"
5870  POLL CHR$(90)="FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
5880  POLL CHR$(91)="FFFFFFFFFFFFCF3CCFFFFFFFFFFCF0C000FFFFFFFFFCF0C000"
5890  POLL CHR$(92)="C0C0C0CC33CC33CCFFFFFF0000000000C0C0C00000000000"
5900  POLL CHR$(93)="030003CC33CC33CCFCFCFC00000000000000000000000000"
5910  POLL CHR$(94)="33CC33CC33CC33CC00000000000000000000000000000000"
5920  POLL CHR$(95)="33CC33CC33CC33CC00000000000000000000000000000000"
5930  POLL CHR$(96)="33CC33CC33CC33CC00000000000000000000000000000000"
5940  POLL CHR$(97)="33CC33CC33C003CC00000000003F3C300000000000000000"
5950  POLL CHR$(98)="33CC33CC330000C0000000000FF3F3F0000000000000000"
5960  POLL CHR$(99)="33CC33CC33000303000000000FFFFFF000000000000000303"
5970  POLL CHR$(100)="33CF3FFFFF03C3F300030F3FFFFFFFFF00030F3FFF03C3F3"
5980  POLL CHR$(101)="FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
5990  POLL CHR$(102)="33CC33CC33CC33CC00000000000000000000000000000000"
```

POP LOAD

同じクラスで同じバイト先のN君は、バイトの給料をコツコツと貯金して、先日X68000のセット（合計50万円）をなんとキャッシュで買ってしまいました。ちなみにぼくは、バイクのローンに苦しめられています。ああ、あと4カ月も……。（北海道　V.Sugar）‼V.Sugarさんのバイク、写真で見せてもらいましたよ。やっぱりアレだけのものを買うとなるとネ……。

```
6000  POLL CHR$(103)='33CC33CC33CF3FFF0000000000030F3F0000000000030F3F'
6010  POLL CHR$(104)='00C000C0C0C0C03F3F3F3FFFFFFFFF00000000C0C0C0C0'
6020  POLL CHR$(105)='0303030303030303FFFFFFFFFFFFFFFF0303030303030303'
6030  POLL CHR$(106)='FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF'
6040  POLL CHR$(107)='FFFFFFFFFFFFCF3CCFFFFFFFFFFCF0C000FFFFFFFFFCF0C000'
6050  POLL CHR$(108)='33CF3FFFFFFFFFFF00030F3FFFFFFFFF00030F3FFFFFFFFF'
6060  POLL CHR$(109)='FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF'
6070  POLL CHR$(110)='C0C0C0C0C0C0C0C0FFFFFFFFFFFFFFFFC0C0C0C0C0C0C0C0'
6080  POLL CHR$(111)='0303030303000300FFFFFFFFFCFCFCFC0303030300000000'
6090  POLL CHR$(112)='FFFCF3CC33CC33CCFCF0C00000000000FCF0C00000000000'
6100  POLL CHR$(113)='33CC33CC33CC33CC00000000000000000000000000000000'
6110  POLL CHR$(114)='FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF'
6120  POLL CHR$(115)='CFC3C0FFFFFCF3CCFFFFFFFFFFCF0C000CFC3C0FFFCF0C000'
6130  POLL CHR$(116)='C0C000CC33CC33CCFFFFFF000000000C0C000000000000'
6140  POLL CHR$(117)='030000CC33CC33CCFCFCFF00000000000000000000000000'
6150  POLL CHR$(118)='33C003CC33CC33CC0C3CFC00000000000000000000000000'
6160  POLL CHR$(119)='33CC33CC33CC33CC00000000000000000000000000000000'
6170  POLL CHR$(120)='33CC33CC33CC33CC00000000000000000000000000000000'
6180  POLL CHR$(121)='33CC33CC33CC33C000000000000000003F00000000000000'
6190  POLL CHR$(122)='33CC33CC33CC330C0000000000000000F000000000000000'
6200  POLL CHR$(123)='33CC33CC33CF3FFC0000000000030F3F0000000000030F3C'
6210  POLL CHR$(124)='33CF3FFFFFFFFF0000030F3FFFFFFFFF00030F3FFFFFFF00'
6220  POLL CHR$(125)='FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF'
6230  POLL CHR$(126)='33CC30CC30C830C80001030307070707000000000000000000'
6240  POLL CHR$(127)='030C030C030F0F0FF8F0F0F0F0F3FFFF000000000000030F0F'
6250  POLL CHR$(128)='0381018181818181FC7F7F7FFFFFFFFF0001010181818181'
6260  POLL CHR$(129)='F0E0C0C080808080FFFFFFFFFFFFFFFFF0E0C0C080808080'
6270  POLL CHR$(130)='70F8F8F8F8F8F8F8FFFFFFFFFFFFFFFF70F8F8F8F8F8F8F8'
6280  POLL CHR$(131)='3F1F1F1F1F1C130CFFFFFFFFFFCF0E0E03F1F1F1F1C100000'
6290  POLL CHR$(132)='30CC3FFFFFFFFFFC03030F3FFFFFFFFF00000F3FFFFFFFFC'
6300  POLL CHR$(133)='0F0F0FC0FFFFFF1FFFFFFFFFFFFFFFFF0F0F0FC0FFFFFF1F'
6310  POLL CHR$(134)='8181010181818181FFFFFFFFFFFFFFFF8181010181818181'
6320  POLL CHR$(135)='C0C0F0FCFFFCF3C0FFFFFFFFFFCF0C03EC0C0F0FCFCF0C000'
6330  POLL CHR$(136)='F8F8F00030C830C8FFF7CFFF07070707F8F0C00000000000'
6340  POLL CHR$(137)='130C130C130C130CE0E0E0E0E0E0E0E00000000000000000'
6350  POLL CHR$(138)='FCFEFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFCFEFFFFFFFFFFFF'
6360  POLL CHR$(139)='1F0F00FFFFFCF3CCFFFFFFFFFFCF0C0001F0F00FFFCF0C000'
6370  POLL CHR$(140)='830C33CC33CC33CCFCF0C000000000008000000000000000'
6380  POLL CHR$(141)='01C030CC33CC33CC3E1F0F00000000000000000000000000'
6390  POLL CHR$(142)='30C003CC33CC33CC070FFC00000000000000000000000000'
6400  POLL CHR$(143)='33CC33CC33CC33CCC0000000000000000000000000000000'
6410  POLL CHR$(144)='33CC33CC33CC33CC00000000000000000000000000000000'
6420  POLL CHR$(145)='33CC33CC33CC208000000000000000011F7F000000000000000'
6430  POLL CHR$(146)='33CC33CC33000030400000000000FFFCF80000000000000000'
6440  POLL CHR$(147)='33CC33CC330030F800000000000FF0F3F0000000000000038'
6450  POLL CHR$(148)='33CF3FFFFF0F010000030F3FFFFFFFFF00030F3FFF0F0100'
6460  POLL CHR$(149)='FFFFFFFFFFFFFFF7FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF7F'
6470  POLL CHR$(150)='33CC32CC30C830C80001010303070707000000000000000000'
6480  POLL CHR$(151)='0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000'
6490  POLL CHR$(152)='030F0F0F0F0F0F0FF0F3FFFFFFFFFFFF00030F0F0F0F0F0F'
6500  POLL CHR$(153)='FCFCFCFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFCFCFCFFFFFFFFFF'
6510  POLL CHR$(154)='000000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF000000FFFFFFFFFF'
6520  POLL CHR$(155)='3F3F1FFFFFFCF3CCFFFFFFFFFFCF0C0003F3F1FFFFCF0C000'
6530  POLL CHR$(156)='30C838FCFCFEFEFF07070F3FFFFFFFFF0000083CFCFEFEFF'
6540  POLL CHR$(157)='0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000'
6550  POLL CHR$(158)='0F0F0F0F0F0F0F0FFFFFFFFFFFFFFFFF0F0F0F0F0F0F0F0F'
6560  POLL CHR$(159)='FFFFFFFFFFFFCF0CCFFFFFFFFFFCF3C303FFFFFFFFFCF0C000'
6570  POLL CHR$(160)='FFFCF3CC33000000FCF0C00000FFFFFFFCF0C00000000000'
6580  POLL CHR$(161)='33CC33CC330C334C000000000000C0808000000000000000'
6590  POLL CHR$(162)='FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF'
6600  POLL CHR$(163)='80E0FEFFFFFCF3CCFFFFFFFFFFCF0C00080E0FEFFFCF0C000'
6610  POLL CHR$(164)='070000CC33CC33CCFCFCFF00000000000004000000000000000'
6620  POLL CHR$(165)='30C000CC33CC33CC070FFF00000000000000000000000000'
6630  POLL CHR$(166)='000013CC33CC33CCFFFCE000000000000000000000000000'
6640  POLL CHR$(167)='33CC33CC33CC33CC00000000000000000000000000000000'
6650  POLL CHR$(168)='33CC33CC33CC33CC00000000000000000000000000000000'
6660  POLL CHR$(169)='33CC33CC33C000C00000000003F3F3F000000000000000000'
6670  POLL CHR$(170)='33CC33CC3300030C0000000000FFF0F000000000000000000'
6680  POLL CHR$(171)='33CC33CC33003EFE0000000000FF0F3F00000000000000E3E'
6690  POLL CHR$(172)='33CF3FFFFF07010000030F3FFFFFFFFF00030F3FFF070100'
6700  POLL CHR$(173)='FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF'
6710  POLL CHR$(174)='33CC33CC33CC33CC00000000000000000000000000000000'
6720  POLL CHR$(175)='00C000C000C000C03F3F3F3F3F3F3F3F0000000000000000'
6730  POLL CHR$(176)='030F0F0F0F0F0F0FF0F3FFFFFFFFFFFF00030F0F0F0F0F0F'
6740  POLL CHR$(177)='FEFEFEFEFEFEFEFEFFFFFFFFFFFFFFFFFEFEFEFEFEFEFEFE'
6750  POLL CHR$(178)='0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000'
```

リスト続く

POP LOAD

先だっての友人との話——友人Aがぼくの顔に触って、「おまえの肌、ベタベタやな」。ぼく「仕方ないやろ。ニキビにオロナインH軟こうぬっているんだから」。A「オロナミン?」。友人T「H? スケベか、お前は……」。これはすべて事実です。私は悲しい。AもTもまじめにいうんですよ。(大阪府 ×○のオレンジジュース) !!確かに、ミとイはまちがえやすいけれど……。

```
6760  POLL CHR$(179)="7F3F3F3F3F3C73CCFFFFFFFFFCF0C0007F3F3F3F3C304000"
6770  POLL CHR$(180)="33CF3FFFFFFFFFFF00030F3FFFFFFFFF00030F3FFFFFFFFF"
6780  POLL CHR$(181)="C0C0C0C0C0C0C0C0FFFFFFFFFFFFFFFFC0C0C0C0C0C0C0C0"
6790  POLL CHR$(182)="0F000F0F0F0F0F0FFFFFFFFFFFFFFFFF0F000F0F0F0F0F0F"
6800  POLL CHR$(183)="FE00FFFFFFCF3CCFFFFFFFFFFCF0C000FE00FFFFFCF0C000"
6810  POLL CHR$(184)="030CF3CC33CC33CCFCF0C000000000000000C00000000000"
6820  POLL CHR$(185)="33CC33CC33CC33CC00000000000000000000000000000000"
6830  POLL CHR$(186)="FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
6840  POLL CHR$(187)="C0C0C0FFFFCF3CCFFFFFFFFFFCF0C000C0C0C0FFFCF0C000"
6850  POLL CHR$(188)="0F0C03CC33CC33CCFCF0F000000000000C00000000000000"
6860  POLL CHR$(189)="33CC33CC33CC33CC00000000000000000000000000000000"
6870  POLL CHR$(190)="33CC33CC33CC33CC00000000000000000000000000000000"
6880  POLL CHR$(191)="33CC33CC33CC33CC00000000000000000000000000000000"
6890  POLL CHR$(192)="CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
6900  POLL CHR$(193)="CCCCCCCCCCCCCCCFCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
6910  POLL CHR$(194)="CCCCCCFCCF0C001CCCCCCCCC3CF3FFECCCCCCCCC3CF3FFE"
6920  POLL CHR$(195)="CCF1C70C1C7CFCECC3CE38F0E4840C0CC3CE38F0E4840C0C"
6930  POLL CHR$(196)="CCCCCCCCCCCCCCCFCCCCCCCCCCCCCCC3CCCCCCCCCCCCCCC3"
6940  POLL CHR$(197)="CCCFCFCCF0C00000CBC8CCC3CF3FFFFFCBC8CCC3CF3FFFFF"
6950  POLL CHR$(198)="00C001070E1C7CECFF3FFEF8F0E48C0CFF3FFEF8F0E48C0C"
6960  POLL CHR$(199)="7CECCCCCCCCCCCCC8C0C0C4CCCCCCCCC8C0C0C4CCCCCCCCC"
6970  POLL CHR$(200)="CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
6980  POLL CHR$(201)="CCCCCFCCCFCDCEC8CCCCCCC3CCCCC9C7CCCCCCC3CCCCC9C7"
6990  POLL CHR$(202)="F0C0000080000107CF3FFFFF7FFFFEF8CF3FFFFF7FFFFEF8"
7000  POLL CHR$(203)="030E1C3C1E7CECCCFCF0E0C4E0840C0CFCF0E0C4E0840C0C"
7010  POLL CHR$(204)="CCCCCCCFCCC8F1C7CCCCCCCCCBC7CEB8CCCCCCCCCBC7CEB8"
7020  POLL CHR$(205)="D0E081071C7CCCCCCF9F7EF8E08C0CCCCF9F7EF8E08C0CCC"
7030  POLL CHR$(206)="1F7CECCCCCCCCCCCE0800C4CCCCCCCCCE0800C4CCCCCCCCC"
7040  POLL CHR$(207)="CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
7050  POLL CHR$(208)="CCCFC8D0E0F8C8C8CCC8C7CFDFC7C7C7CCC8C0C0C0C0C0C0"
7060  POLL CHR$(209)="CCFC1C1C1C1C1C1CCC00E0E0E0E0E0E0CC00000000000000"
7070  POLL CHR$(210)="C8C8C8F8E0E0FFCCC7C7C7C7DFDFC0CCC0C0C0C0C0C0C0CC"
7080  POLL CHR$(211)="1C1C1C1F0707FFCCE0E0E0E0F8F800CC0000000000000OCC"
7090  POLL CHR$(212)="CCDFE0C3C2FECDCECCC0DFBCBC80CCCDCCC0C0808080CCCC"
7100  POLL CHR$(213)="CCFC1C868383061CCC0CE0787C7CF8E0CC0C000000000000"
7110  POLL CHR$(214)="CCC8D0E0C0C0FFCCCBC7CFDFBFBF80CCC8C0C0C0808080CC"
7120  POLL CHR$(215)="3C6CEFFBE303FFCCCC8C00041CFC00CC0C0C0000000000CC"
7130  POLL CHR$(216)="CCFFC08686FEDED0CCC0BF797901C1CFCCC080000000C0C0"
7140  POLL CHR$(217)="CCFC1F0707070E1CCC00E0F8F8F8F0E0CC00000000000000"
7150  POLL CHR$(218)="D0DEFE8686C0FFCCCFC1017979BFC0CCC0C000000080C0CC"
7160  POLL CHR$(219)="1C0E0707071EFCCCE0F0F8F8F8E000CC00000000000000CC"
7170  POLL CHR$(220)="CCCCCCCCCCC8C0C1CCCCCCCDCFCFCFDECCCCCCCCCCCC8C0C0"
7180  POLL CHR$(221)="CCFF0707070787 87CC80F8F8F8F87878CC80000000000000"
7190  POLL CHR$(222)="C3878080CCCCCCCCFCF8FFFFCCCCCCCCC0808080CCCCCCCC"
7200  POLL CHR$(223)="87870303878 6CCCC7878FCFCF8F8CCCC000000008080CCCC"
7210  POLL CHR$(224)="CCDF808383838383CCC0FFFCFCFCFCFCCCC0808080808080"
7220  POLL CHR$(225)="CCFF07CCCCCCCCFCCC00F84C4C4C4C04CC00004C4C4C4C04"
7230  POLL CHR$(226)="80CCCCFC8486C0CCFFCDCDC1F9F9FFCC80CCCCC08080C0CC"
7240  POLL CHR$(227)="1E0F0707070E1CCCE0F0F8F8F8F0E0CC00000000000000CC"
7250  POLL CHR$(228)="CCCFC0C383838380CCC8DFFCFCFCFCFFCCC8C0C080808080"
7260  POLL CHR$(229)="CCFC0F0706CCFC1CCC00F0F8F8CC04E0CC00000000CC0400"
7270  POLL CHR$(230)="83838383C3C0CCCCFCFCFCFCFCDFCCCC80808080C0C0CCCC"
7280  POLL CHR$(231)="0E0707070E1CCCCCF0F8F8F8F0E4CCCC000000000004CCCC"
7290  POLL CHR$(232)="CCFF0000CCC8C0C0CC80FFFFCFCFCFCFCC800000CCC8C0C0"
7300  POLL CHR$(233)="CCFF0F1E3C3C7C7CCC00F0E0C0C08484CC00000000000404"
7310  POLL CHR$(234)="C0C0C0C0C0C0CCCCDFDFFFFFFFFFFFCCCCC0C0C0C0C0CCCC"
7320  POLL CHR$(235)="7C7C7C7C7C7CCCCC848484848484CCCCC040404040 40CCCC"
7330  POLL CHR$(236)="CCCFC0C3C3C3C3C0CCC8DFFCFCFCFCDFCCC8C0C0C0C0C0C0"
7340  POLL CHR$(237)="CCFC1C0E0E0E0E1CCC04E0F0F0F0F0E0CC04000000000000"
7350  POLL CHR$(238)="C383838383C0CCCCFCFCFCFCFCFFCCCCC080808080C0CCCC"
7360  POLL CHR$(239)="0E07070707 0CCCCF0F8F8F8F8F0CCCC000000000000CCCC"
7370  POLL CHR$(240)="CCCFC08686868687CCC0FFF8F8F8F8F8CCC0C08080808080"
7380  POLL CHR$(241)="CCFC1C0E07070707CC04E0F0F8F8F8F8CC04000000000000"
7390  POLL CHR$(242)="C0CCFE8687C0CCCCFFCCC0F8F8FFCCCCC0CCC08080C0CCCC"
7400  POLL CHR$(243)="0707070E0E1CCCCCF8F8F8F0F0E4CCCC000000000004CCCC"
7410  POLL CHR$(244)="CCDEC68606C6C6C6CCC0F8F9F9F9F9F9CCC0C08000C0C0C0"
7420  POLL CHR$(245)="CCFC062323232323CC80F8DCDCDCDCDCCC80000000000000"
7430  POLL CHR$(246)="C6C6C6C68283CCCCF9F9F9F9FDFCCCCCC0C0C0C08080CCCC"
7440  POLL CHR$(247)="232323232306CCCCDCDCDCDCDCF8CCCC000000000000CCCC"
7450  POLL CHR$(248)="CCDFC38302C3C3C3CCC0FCFCFDFCFCFCCCC0C08000C0C0C0"
7460  POLL CHR$(249)="CCDF870707878787CC4078F8F8787878CC40000000000000"
7470  POLL CHR$(250)="C3C3C3C38181CCCCFCFCFCFCFEFECCCCC0C0C0C08080CCCC"
7480  POLL CHR$(251)="878787870303CCCC78787878FCFCCCCC000000000000CCCC"
7490  POLL CHR$(252)="0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF5555555555555555"
7500  POLL CHR$(253)="FFFFFFFFFFFFFFFF00000000000000000000000000000000"
7510 RETURN
```


POP LOAD

4月から、私も大学生です。ちなみに大学は、貴社の近くの東京電機大学なのだ！　ということで、よろしくお願いします。（神奈川県　鈴木達也）‼東京電機大学には優秀な学生が集まってくるそうですね。鈴木君もその一人だね！　投稿のほうもよろしく。

編集部スタッフをカモにできるか？

ぽぷこみかる★まあじゃん

MZ-2500
シリーズ
BASIC-M25

イラスト／今井雅巳

ORESAMA

あやしい麻雀

オリジナル・プログラムのコーナーでは、すっかりおなじみになったMZ-2500ユーザーのやり手、ORESAMA君

▲市販ソフトにも負けてない秀作ゲーム。

がまたもや愉快なプログラムを送ってきてくれた。

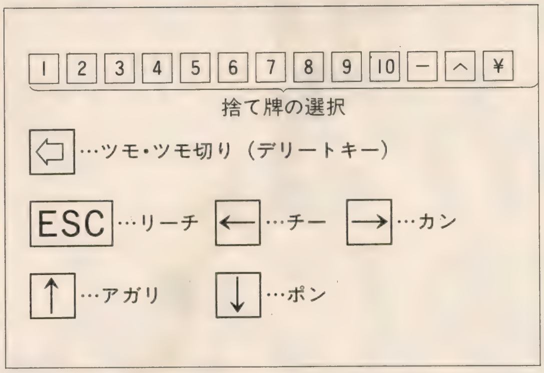
その名も「ぽぷこみかる☆まあじゃん」。そのあやしげなタイトルからも、ただの麻雀ではないことが想像できるであろう。登場人物が、ポプコム編集部のスタッフなのである。イカサマするテクニシャンもいれば、ネギを背負ったカモのようなやつもいる。

というわけで、編集部の実態にかぎりなく等しい（？）麻雀大会が、君のMZの中でくり広げられる！ MZユーザーである君たちの健闘を祈る。

遊び方

まず、タイトル画面のとき（書きこみ中でもいいけど）リターンキーを押します。すると、ルール設定モードになるので、2と8のキーでカーソルの“◇”を動かして、ルールの項目を選んで、それから4と6のキーで内容のところを変更します。

■キー操作



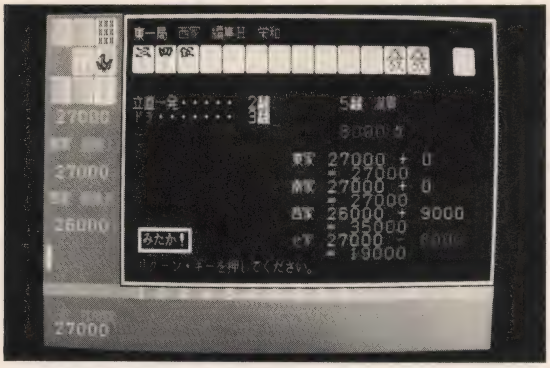
設定できるルールは以下のとおりです。

・レベル………強さを設定します。当然ノーマルよりハイパーのほうが強くなります。ついでに教えちゃうと、じつはハイパーのほうは配牌（はいパイ）をコントロールしているので、役満（やくまん）は日常茶飯事。とにかくおそろしいほど強い。そのかわりノーマルはおそろしいほど弱い。

・オープンモード……これをありにすると、相手の牌（パイ）がすべて見えるようになってしまう。これによって相手のツミコミやイカサマの実態が明らかにされる。

・GAME ……これは、ゲームセンターの麻雀（マージャン）にはまっている作者が、ゲームセンターのものと同じルールでやったらおもしろいのでは、と考えてつけ加えたモード。要するに、得点が0点からスタートして、0点以下になったらゲーム・オーバーになってしまうというもの。ゲーセンと同じだからといって、ギャルが1枚1枚脱（ぬ）いでいくわけではないので勘（かん）ちがいしないように。

▲さすがMZ。よくできてます。



▲コンピュータの手づくりは、早く、安く、うまい。

これらの設定を終えたら、カーソルをGAME STARTのところに持っていって、リターンキーを押（お）してください。そうするとサイコロがふられてゲームが始まります。

キー操作は、キーボードの上段第1列使用します。チー、ポン、カン、ロン（アガリ）には、カーソルキーを使用します。画面下に「××しますか?」と表示されるので、しないときは、リターンーキーを押（お）してください。

そのほかのキー操作は、画面に従ってください。

こうして無事にハンチャンが終了（しゅうりょう）すると（なにが無事なんだ!）最後に順位が表示されます。

それから、配牌（はいパイ）中のSHIFT＋?キーの連打で、こちらもツミコミができます（ハイパーモードのみ）。

プログラムの入力と解説

このプログラムは、BASIC-M25を使用しています。BASICを立ち上げたら、

NEW ON 0↵

とやって、次に、

KMODE 1↵

とやってからプログラムを入力します。まず、BASICプログラムの"PUT"を入力します。SAVEは、

SAVE "PUT"

とやってセーブします。次に"MAIN"を入力し、

SAVE "MAIN" ↵

として、セーブします。以上が終わったら、

NEW ON 3↵

CLEAR $E000↵

として、モニターから"CHARACTER"を入力します。それが終わったら、

BSAVE"CHARACTER", $E000, $17FF, $E000 ↵

のようにセーブします。

※注意：このプログラムには、第2水準の漢字も使用しているので、入力には注意してください。

実行は、

RUN "PUT" ↵

とすれば、プログラムを読みこんで実行します。

このプログラムは、BASICで作成されています。ダンプリストは、キャラクターデータで、マシン語ではありません。オールBASICのわりにはけっこう速く、さすがはMZ-2500、といったところです。しかし、役判定の部分がメモリー不足、技術不足などの理由から、すべての役について

POP LOAD

久しぶりです。じつは、取材の鬼ポプコム編集部に「トロン計画」についての特集を組んでもらいたいんです。それから、常連対談するんだったら、ボクも仲間に入れてよぅ。なんでもするから……。（山形県　アンドロドロイド）‼常連対談ってのは、なつかしいなぁ。アンドロドロイド氏はイラストコーナーの常連みたいなもんだから、企画があったら、お声がかかるかもよ。

正確に判定できるようにはなっていないらしいので、納得いかない判定をされるかもしれませんが、今回は見のがしていただきたい。

評価と感想

「ぽぷこみかる☆まあじゃん」を実際にプレイしてみると、解説にあったようなそれぞれの個性が、それほど感じられませんでした。やはり、BASICではこのくらいが限度かもしれませんが、画面に似顔絵が表示されたり、セリフがもっと凝(こ)ったものであればいくらかはちがったと思います。しかし、ほかのものより確実に上を行っている作品で、優(ゆう)秀(しゅう)賞にかぎりなく近い内容だったと思います。

●謎のメンツ紹介

◀編集長…この人のハイパーモードでの字一色はおそろしい。たまにしかアガらないけどやっぱり要注意人物なのだ。ノーマルのほうでも強い。

◀J.D.…ノーマルでは、くるんまさんやベラ子さんとともに強い。ハイパーでもそれなりに強い。タンヤオのJ.D.といったら有名である(ウソ)。

◀コミカ…彼女は残念なことにあまり強くない。カモにされることが多いので、みんなでかばってあげましょう(しかし、他家は、そんなにあまくないのだ)。

◀編集I…一色好きでしかもよく鳴く。ハイパーモードでこの人とやったら赤字経営まちがいなし。とくに天和なんかやっちゃたりして、これは、もう防ぎようがない。

◀ミャークン…彼はガンコである。そしてこだわる。だから絶対哭(な)かない。そう、彼は門前の鬼(おに)なのだ!

◀くるんま…ひらがなだと3文字しか入らないので、その結果、名前がカタカナになってしまいました。ごめんなさーい(解説になっていなーい!)。

◀編集H…この人はダブルリーチにすべてをかけている。しかし前の2人に比べたら……。ノーマルではけっこう強いほうなんだけどね。

◀円丈(えんじょう)…役満反対同盟の会長であるにもかかわらず、ときどき天和をするのはどういうことだ!といいたくなるほど強い。ハイパーモードのときはたいてい清一色でアガる。

◀ダマシ…ノーマルではあまり強くないけどハイパーならけっこう強い。ところで、〝ダマテンしよ〟というセリフは、単なるギャグですので本気にしないように。

◀編集K…ハイパーではむちゃんこ強い。「哭(な)きのK」としてその筋には有名である。というのはウソであるが強いのは本当。ノーマルでは……なのだが。

◀ベラ子…彼女はノーマルのときもハイパーのときもくるんまさんと実力はあまり差がない。2人はライバルどうしなのだ(うーん、するどい)。

チェックサム　プログラムリスト

```
10 'CHECK-SUM PROGRAM
20 dim TS(15)
30 print chr$(12);
40 print "TATEYOKO CHECK SUM DUMP LIST"
50 print:input "START ADDRESS (HEX)=";ST$
60 print:input "E N D ADDRESS (HEX)=";ET$
70 SA=val("$"+ST$):EA=val("$"+ET$)
80 for J=0 to 15:TS(J)=0:next
90 print "ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 ";
100 print "+8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM"
110 for I=1 to 16:YS=0
120 print right$("000"+hex$(SA),4);" ";
130 for J=0 to 15 :A=peek(SA):TS(J)=TS(J)+A:YS=YS+A
140 SA=SA+1:print right$("0"+hex$(A),2);" ";
150 next J
160 print ": ";right$("0"+hex$(YS),2)
170 next I
180 print "-----------------------------";
190 print "-------------------------------"
200 print "SUM  ";:YS=0
210 for J=0 to 15:YS=YS+TS(J)
220 print right$("0"+hex$(TS(J)),2);" ";
230 next J
240 print ": ";right$("0"+hex$(YS),2)
250 print
260 if EA>SA then 80
270 end
```

POP LOAD
ぼくの友人M君は、スケートをしていて転ぶときに、自分の指にすわるようにコケたため、指の骨を折ったヘンなやつです。(茨城県　ビブレ88)‼骨折ってのは、おだやかじゃないですね。あんまりスケートはじょうずじゃなかったんでしょうね?

BASICプログラムリスト"PUT"

```
  10 '
  20 '              <<<<<<< POPCOMICAL MAHJONG >>>>>>>>
  30 '
  40 '                   Programed 1988 By ORESAMA
  50 '
  60 new on 3:clear max:def int A-Z:def sng K,S,T:gosub *CHARACTER
  70 dim M(16,3),B(150),G(16),H(16),P(9),P1(9,9),ST$(3),NA(10),NA1$(10),NA2(10,4),YK$(14),YKH(14),HAN$(1
4),HAN1(14),HAN2(14),FAN$(8),FAN1(8),FAN2(8),N$(11)
  80 OP=1:KZ=0:TON=0:T1=0:T2=0:HY=1:KYOKU=0:for L=0 to 3:SC(L)=27000:next L
  90 key 2,"COLOR ...,1"+chr$(13):key 3,"LOCATE,,2"+chr$(13):click off:klist 0:kmode 1:def FNB(X)=abs(4-
(X mod 9)):randomize val(right$(time$,2)+mid$(time$,4,2))
 100 init "CRT2:640,200,16":init "CRT:,,,0":pen:locate ,,0
 110 if point(10,10)=10 then 200
 120 new on 0:clear $C000:bload "CHARACTER",&HE000:poke $586,$39:poke $F800,$21,0,$E0,$11,0,$C8,1,0,$18,
$ED,$B0,$C9:call $F800:clear max
 130 cls 3:pen 4
 140 for J=0 to 1:for I=0 to 32 step 4:for L=0 to 3:for C=1 to 3:pen 4,cgpat$(I*(1-J)+L+36*J,C):pset (I*
8+L*8+4,3+8*J),C-(C=3)+8,or:next C,L,I,J
 150 for I=0 to 64 step 8:for J=0 to 1:for L=0 to 3:for C=1 to 3:pen 4,cgpat$(I+L+J*4+40,C):pset (I*4+L*
8+292,3+J*8),C-(C=3)+8,or:next C,L,J,I
 160 for I=0 to 136 step 8:for J=0 to 1:for L=0 to 3:for C=1 to 3:pen 4,cgpat$(I+L+J*4+112,C):pset (I*4+
L*8+4,19+J*8),C-(C=3)+8,or:next C,L,J,I
 170 paint (0,100),4,not 0:color replace (0,0)-(639,32),(0,3)
 180 paint (0,100),0,not 4:run
 190 *TITLE
 200 color=(1,0):color ,,4:line (0,32)-(639,199),0,BF
 210 roll@ 32:kmode 1:klist 0:click off:view@ (0,0)-(639,167)
 220 key 0,"":KK=0:on interval gosub *INTERVAL:interval 2:interval on
 230 for J=0 to 1:for I=J*2 to 6-J*2 step 2
 240 for L=J*5 to 12-J*5 step 2-10*(I>0 and I<6 and J=0):symbol (150+L,80+I),akcnv$("POPCOMICAL"),2,2,1+
13*J:next L,I,J
 250 for J=0 to 1:for I=J to 4-J*2 step 2-J
 260 for L=J*2 to 9-J*2 step 3-J:symbol (235+L,135+I),"麻  雀",3,2,1+11*J
 270 next L,I,J:for J=0 to 1:for I=J to 3-J:for L=J to 3-J:symbol (215+L,115+I),"ぽぷこみかる★まあじゃ
ん",1,1,1+9*J:next L,I,J
 280 locate 24,21:cflash 1:print [6];"P U S H   R E T U R N   K E Y";:cflash
 290 gosub *PALETTE:C=2:for L=80 to 110 step 2:color replace (0,L)-(639,L+1),(14,C):C=C+1+8*(C=9):next L
:C1=8:C2=7:C3=6:C4=5:C5=4:C=0
 300 C=C+1:if C=1 gosub *PALETTE else if C>1500 then color=(C1,15):color=(C2,7):color=(C4,8):color=(C5,0
):C5=C4:C4=C3:C3=C2:C2=C1:C1=C1+1+8*(C1=9):if C>1800 then C=0
 310 goto 300
 320 interval off:cls:GM=1:OP=1:HY=0:Y=0:color ,,0:line (0,32)-(639,199),0,BF
 330 locate 18,4:print [4];"レベル          [N O R M A L   H Y P E R  ]"
 340 locate 18,7:print [4];"オープンモード          [有り  無し]"
 350 locate 18,10:print [4];"G A M E   O V E R     [有り  無し]"
 360 locate 18,13:print [2];"対戦相手"
 370 for L=0 to 2:locate 32,13+L*2:print [6];mid$("下対上",L*2+1,2);"家"
 380 X(L)=L:next L:gosub 740:gosub 650:gosub 660:gosub 670:gosub 680
 390 locate 28,20:print [2];"G A M E   S T A R T";
 400 if KK=1 then locate 14,23:print [2];"P R O G R A M E D   1 9 8 8   B Y   O R E S A M A";
 410 A$=inkey$:DY=Y:Y=Y+(A$="2")*(Y<6)-(A$="8")*(Y>0)
 420 if DY<>Y then A=DY>2:B=(DY=6):locate 14-14*A+4*B,4+DY*(3+A)-3*A-B:print "  ";
 430 A=Y>2:B=(Y=6):locate 14-14*A+4*B,4+Y*(3+A)-3*A-B:print "◇";
 440 if A$="4" or A$="6" then if Y=0 then HY=HY xor 1:gosub 650 else if Y=1 then OP=OP xor 1:gosub 660 e
lse if Y=2 then GM=GM xor 1:gosub 670
 450 if (A$="4" or A$="6") and Y>2 and Y<6 then
 460 A=Y-3:DX=X(A):XX=(A$="6")*(X(A)<10+KK)-(A$="4")*(X(A)>0):X(A)=X(A)+XX
 470 B=0:for L=0 to 3:B=B-(NAM$(L)=N$(X(A)) and L<>A):next L
 480 if B>0 and KK=0 then if X(A)=0 or X(A)=10+KK then X(A)=DX else X(A)=X(A)+XX:goto 470
 490 restore 750:for L=0 to X(A)-1:read B$,B,B$,B$:next L
 500 read NAM$(A),KS(A),ME$(A),AGR$(A):gosub 680
 510 end if
 520 if Y<>6 or A$<>chr$(13) then 410
 530 if GM=0 then SC(0)=36000:SC(1)=SC(0):SC(2)=SC(0):SC(3)=0
 540 sound 7,49:sound 8,16:sound 12,10:sound 6,15:for L=1 to 9:color=(L,L):next:color=(3,0)
 550 restore 790:for I=0 to 14:read YK$(I),YKH(I):next I
 560 for I=0 to 14:read HAN$(I),HAN1(I),HAN2(I):next I
 570 for I=0 to 7:read FAN$(I),FAN1(I),FAN(I):next I
 580 color ,,4:cls:A=0:TX(1)=580:TX(2)=600:TY(1)=32:TY(2)=38:SY(1)=0:SY(2)=0
 590 for I=1 to 2
 600 DX=TX(I):DY=TY(I):TX(I)=TX(I)-(I*3-I*1.5)*2.5:SY(I)=SY(I)+1:TY(I)=TY(I)+SY(I):R(I)=int(rnd*6):if TY
(I)>150 then SY(I)=-SY(I)/1.4:if SY(I)<-.45 then play "@V100@2207B32"
 610 move (0,32),8,5,(DX,DY),,1
 620 move (561+(R(I)¥3)*8,16+(R(I) mod 3)*5),8,5,(TX(I),TY(I)),,1:next I
```

POP LOAD

せっかく記念品のシャーペン送っていただいたにもかかわらず、「こりゃ何じゃ？」とマヌケにも編集部に質問の電話をしてしまったのは私です。自分のアホさ加減にあきれてしまう……。(青森県　しゅりけんおやす)‼オピニオンプラザやイラストコーナーに採用されると、今なら記念品として、特製ポプコムロゴ入りシャープペンシルがもらえます。お早めに投稿を！

```
630 A=A+1:if A<60 then 590 else TON=(R(1)+R(2)+1) mod 4:RN=1:chain "MAIN",all
640 *REVERS
650 crev@ (32,4)-(60,4),0:crev@ (34+HY*14,4)-(45+HY*14,4),1:return
660 crev@ (40,7)-(60,7),0:crev@ (42+OP*6,7)-(45+OP*6,7),1:return
670 crev@ (40,10)-(60,10),0:crev@ (42+GM*6,10)-(45+GM*6,10),1:return
680 for L=0 to 2:locate 42,13+L*2:print [4];NAM$(L);"  ";:next L
690 return
700 *PALETTE
710 for L=2 to 9:color=(L,14):next L:return
720 *INTERVAL
730 I$=inkey$:if I$=chr$(13) then return 320 else if I$=chr$(27) then KK=1:return 320 else return
740 restore 750:for L=0 to 11:read N$(L),A,A$,A$:next L:restore 750:for L=0 to 2:read NAM$(L),KS(L),ME$(L),AGR$(L):next L:NAM$(3)="PLAYER":return
750 data 編集長,16,あー忙しい,は！は！は！,編集Ｉ,9,ふらないぞ！,まあまあだな,編集Ｈ,4,みてろ！,みたか！,編集Ｋ,17,むふふふ,きゃっほー
760 data Ｊ．Ｄ．,6,Ｊ．Ｄ．である,やった・・・・,ﾐｬｰｸﾝ,2,ヤバいかな,やったね！,円丈,8,役満反対同盟,イヤァ、あがっちゃったヨ,ベラ子,0,アレかしら,ごめんなさ〜い,コミカ,1,コミカだよん,えっへん！
770 data ｸﾙﾝﾏ,0,くるんまだよ,ラッキー！！,ダマシ,10,ダマテンしよ,アタリだぜ！,ＯＲＥ,5,すぅあんこだ,ふふふ。実力は隠せないぜ
780 '
790 data 国士無双,0,九運宝燈,1,大車輪,0,緑一色,0,字一色,0,清老頭,0,小四喜,0,大四喜,1,四槓子,0,四暗刻,0,大三元,0,天和,0,地和,0,人和,0,十三不塔;0
800 data 清一色,6,1,混一色,3,1,二盃口,3,0,純全帯EF,3,1,全帯EF,2,1,混老頭,2,0,小三元,2,0,三槓子,2,0,三暗刻,2,0,三連刻;2,0,三色同刻,2,0,一色三順,2,1
810 data 三色同順,2,1,対々和,2,0;一気通貫,2,1
820 data 七対子,2,0,一盃口,1,0,断EF九,1,0,平和,1,0,門前清自摸,1,0,海底摸月,1,0,河底撈魚,1,0,嶺上開花,1,0
830 *CHARACTER
840 def chr$(64,0)=hexchr$("0478925410FF3854")
850 def chr$(65,0)=hexchr$("9213FE92FE92FE82")
860 def chr$(66,0)=hexchr$("00FD163457D45553")
870 def chr$(67,0)=hexchr$("50FD565457545593")
880 def chr$(68,0)=hexchr$("0002020404081021")
890 def chr$(69,0)=hexchr$("0102020404081F10")
900 def chr$(70,0)=hexchr$("0000000000808000")
910 def chr$(71,0)=hexchr$("000000000808FC04")
920 def chr$(32,0)=hexchr$("0000000000000000")
930 def chr$(33,0)=hexchr$("0000000000000000")
940 return
```

BASICプログラムリスト"MAIN"

```
10 line (0,32)-(639,192),0,BF:line (0,192)-(112,32),12,B:line -(639,192),12,B:erase B:dim B(150):DRA=0:if KZ=2 then *HANCHAN else gosub *DRA:gosub *SCORE
20 if SC(3)=<0 and GM=0 and RN=0 then gosub *WINDOW2:locate 37,8:print [2];"ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ":goto 4020
30 RN=0:line (0,192)-(639,199),9,BF
40 for I=72 to 152 step 40:line (112,I)-(639,I),12:next I
50 for L=0 to 1:symbol (112+L,193),"  1   2   3   4   5   6   7   8   9   0   -   ^   ¥         •",1,1,15,,,0:next L
60 for L=0 to 3:for I=0 to 33:K=int(rnd*135):while B(K)>0:K=K+1+136*(K=135):wend:B(K)=I:next I,L:key 0,""
70 for J=0 to 2:for K=0 to 3:for I=0 to 3:M(12-J*4-I,K)=B(J*16+K*4+I):next I:K(K)=9-J*4:play "T180@22@V12002B8":gosub *PUT:next K,J:for K=0 to 3:M(0,K)=B(48+K):M(13,K)=55:M(14,K)=55
80 K(K)=0:play "B8":gosub *PUT:next K:A$="":for L=0 to 20:A$=A$+inkey$:next L
90 K=0:P=0:if instr(A$,string$(10,63))>0 then KS(3)=4*2^int(rnd*3):P=1
100 for J=1 to 2+4*(HY=0 or (K=3 and P=0))
110 if (KS(K) and 8*J)=8*J then
120 if J=1 then gosub *KX else KX(K)=3
130 for L=0 to 12:if M(L,K)¥9<>KX(K) then M=0:I=0:while (M(M,I)¥9<>KX(K) or I=K) and I<3:M=M+1+13*(M=12):I=I-(M=0):wend:if I<3 then A=M(L,K):M(L,K)=M(M,I):M(M,I)=A
140 next L
150 end if
160 next J
170 if (KS(K) and 4)=4 and (HY=1 or (K=3 and P=1)) then
180 for L=0 to 12
190 A=M(L,K):B=A mod 9:if B=0 or B=8 or A>26 then M=0:I=0:while I<3 and ((A mod 9)=0 or (A mod 9)=8 or A>26 or I=K):M=M+1+13*(M=12):I=I-(M=0):A=M(M,I):wend:if I<3 then A=M(L,K):M(L,K)=M(M,I):M(M,I)=A
200 next L
```

リスト続く

```
210 end if
220 K=K+1:if K<4 then 100
230 KS(3)=0:P=0:for K=0 to 3:gosub *ARRANGE:gosub *PUT:next K
240 BA=52:LIM=121:OYA=(TON+KYOKU) mod 4:for L=0 to 3:BS(L)=0:K(L)=0:NAKI(L)=0:DB(L)=0:ST$(L)="":FURI(L)=0:IP(L)=0:HARI(L)=0:R(L)=0:next L:DRA=1
250 gosub *DRA:RR=0:TS=0:KAN=0:AG=0:AG2=0:Z=0:gosub *SCORE
260 for K=0 to 3:gosub *KX:gosub *HARI:next K
270 if OYA<3 then K=OYA:goto 490
280 Z=0:K=3:RR=0:N=0:M1(K)=B(BA):S=M1(K):BA=BA+1:if BA>=LIM then *NAGARE
290 gosub *TUMO
300 locate 55,22:cflash 1:print [2];"牌を捨ててください。":cflash:B=0:ME=0:key 0,""
310 A$=inkey$:A=instr(" 1234567890-^¥"+chr$(8,28,30,27),A$)-2:if A<K(K) then B=B+1:if B>300 then B=300:if ME=0 then R=int(rnd*3):X1=66:Y1=R*5:X2=len(ME$(R))+2:Y2=3:ME=1:gosub *WINDOW:locate 67,Y1+1:print ME$(R):goto 310 else 310 else 310
320 if ME=1 then D=A:line (GX1,GY1)-(GX2,GY2),0,BF:locate 67,Y1+1:print spc(12);:C=K:K=R:gosub *PUT:K=C:A=D
330 ME=0:locate 55,22:print spc(20):if A=13 then if N=1 or KAN=1 then 420 else 430
340 N=0:if A=14 and N=0 then MM=M1(K):gosub *ARRANGE2:gosub *SEARCH:if P(3)>0 gosub *KAN:goto 280 else gosub *ARRANGE3:if K(K)>0 gosub *KAN2:on Z+1 goto 300,280 else 300
350 if A=15 and RR=0 then MM=M1(K):gosub *ARRANGE2:gosub *AGARI
360 if A=16 and R(K)=0 and NAKI(K)=0 then RR=1:gosub *RIICH:goto 300
370 if (R(K)=1 and RR=0) or A>12 then 300
380 S=M(A,K)
390 for I=K(K) to 12:if M(I,K)<M1(K) then next I
400 if A=I then M(A,K)=M1(K):goto 420
410 ST=sgn(I-A):for L=A to I-ST step ST:M(L,K)=M(L+ST,K):next L:M(I+(ST>0),K)=M1(K)
420 gosub *PUT:gosub *HARI
430 sound 13,0
440 move (608,0),32,16,(574,155),,1
450 A=S mod 9:B=S¥9:move (A*32+(B mod 2)*288,-(B>1)*16),32,16,(126+BS(K)*24,174),,1:MM=S:ST$(K)=ST$(K)+chr$(MM+10):BS(K)=BS(K)+1:if KAN>0 then DRA=DRA+KAN:KAN=0:gosub *DRA
460 if RR=1 then color replace (102+BS(K)*24,174)-(133+BS(K)*24,189),(15,7)
470 IP(K)=RR:gosub *NAKI
480 K=0:KAN=0
490 M1(K)=B(BA):BA=BA+1:N=0:if BA>=LIM then *NAGARE
500 A=M1(K) mod 9:B=M1(K)¥9:if OP=1 then A=7:B=3
510 gosub 2410:pause 2:sound 13,0
520 for I=K(K) to 12:if M(I,K)<M1(K) then next I
530 for L=13 to I+1 step -1:M(L,K)=M(L-1,K):next L:M(I,K)=M1(K):S1=I
540 gosub *SEARCH:G=0:KLL=S1:X=60
550 if HARI(K)=1 then MM=M1(K):if R(K)=1 then 840 else 840
560 if P(3)>0 then N=0:gosub *KAN:goto 490 else for J=0 to K(K)-1 step 3:if M1(K)<>M(J,K) or M(J+1,K)<>2 then next J else U=S1:gosub *ARRANGE3:E=M1(K):C=K(K):K(K)=J:N=1:Z=1:gosub 1650:K(K)=C:Z=0:goto 490
570 if (KS(K) and 4)=4 then TN=1
580 gosub *PP1:TN=0:KL=4.5:X=55:for L=1 to DRA:A=B(137-L*2):B=instr(P1$,chr$(A+1+9*((A mod 9)=8)+4*(A=30)+3*(A=33)+10)):C=M(B+(B>0),K):if B>K(K) and (C>X or X=55) then X=M(B-1,K)
590 next L
600 gosub *KX
610 A=-(KS(K) and 16)*(BA<90):KLL=14:H=1:B=1-(KS(K) and 1)*2:for I=13 to K(K) step -1:D=0:E=M(I,K):C=E¥9:O=(FNB(KL)*B<FNB(E)*B)*H:if A>0 then if instr(P1$,chr$(E+10,E+10))>K(K) and KL<>4.5 then D=1
620 if G(I)=45 and D=0 then G=G+1:F=M(KLL,K):if ((O or E>26 or (E<27 and S(C)<S(KL¥9))) and X<>E) or KL=4.5 or F=X or (A>0 and F>26) then if E<27 or A=0 or KL=4.5 then KL=E:KLL=I:H=1:if E>26 then H=0
630 next I
640 if (KS(K) and 8)=0 then 660 else for L=K(K) to 13:if M(L,K)¥9<>KX(K) and M(L,K)<27 and G(L)<>52 and G(L)<>50 then KLL=L:goto 850
650 next L
660 if KL<>4.5 then 850
670 Y=14:if (KS(K) and 4)=0 then 690 else for L=K(K) to 13:A=M(L,K) mod 9:if A=0 or A=8 then if (Y=14 or G(L)=45) and M(L,K)<27 and G(L)<50 then KLL=L:goto 850
680 next L
690 if PP1>2 and NAKI(K)=0 and P(2)+P(1)<4 then
700  for I=0 to P(1)-1:KLL=35:for L=0 to P(4)-1:XX=P1(1,I):YY=P1(4,L):if ((XX<YY or XX>YY+2) and KLL=35 and M(XX,K)<>X) or M(KLL+21*(KLL>14),K)=X then KLL=XX else KLL=36
710  next L:if KLL<35 then 850 else next I
720 end if
730 KL=4.5:for I=0 to P(6)-1:A=M(P1(6,I),K):C=instr(P1$,chr$(A+10,A+10))*NAKI(K)
740 if (FNB(KL-.5)<FNB(A+1) or C>0) and KL<>4.5 then 780
750 B=M(P1(6,I),K):if (B=X or B+1=X) and KL<>X and KL+1<>X and KL<>4.5 then 780
760 KLL=P1(6,I):if (A mod 9)>4 then KLL=instr(P1$,chr$(A+12))-1:if KLL<K(K) or KLL>13 then 790
770 for J=2 to 3:for L=0 to P(J)-1:if M(P1(J,L),K)<>M(KLL,K) then next L,J:KL=M(KLL,K)
780 next I:if KL<>4.5 then 850
790 KL=4.5:for I=0 to P(5)-1:A=M(P1(5,I),K):B=instr(P1$,chr$(A+10,A+10))*NAKI(K):if (FNB(KL)>FNB(A) or X=A or X=A+2 or B>K(K)) and KL<>4.5 then 830
800 KLL=P1(5,I):KL1=instr(P1$,chr$(A+11))-1
810 KL=M(KLL,K):if A mod 9>4 then swap KLL,KL1
```

```
 820 KL=M(KLL,K):if PP1=1 and G(KLL)=51 then swap KLL,KL1:KL=M(KLL,K)
 830 next I:if KL<>4.5 then 850
 840 KLL=S1:gosub *CHECK
 850 MM=M(KLL,K):for I=KLL to 12:M(I,K)=M(I+1,K):next I
 860 M(13,K)=55:if PP1+G<4 and HARI(K)=0 gosub *HARI
 870 sound 13,0:move (608,0),32,16,(574,35+40*K),,1
 880 A=MM mod 9:B=MM¥9:move (A*32+(B mod 2)*288,-(B>1)*16),32,16,(126+BS(K)*24,54+K*40),,1:ST$(K)=ST$(K)
+chr$(MM+10):BS(K)=BS(K)+1
 890 gosub *PUT
 900 if KAN>0 then DRA=DRA+KAN:KAN=0:gosub *DRA
 910 IP(K)=0:if R(K)=2 gosub *RIICH
 920 KAN=0:gosub *NAKI
 930 K=K+1:if K<3 then 490 else if BA>=LIM-1 then *NAGARE
 940 locate 55,22:cflash 1:print [6];"ツモしてください。":cflash:key 0,""
 950 A=rnd:if inkey$<>chr$(8) then 950
 960 locate 55,22:print spc(20)
 970 sound 13,0:goto 280
 980 *SEARCH
 990 for I=1 to 6:P(I)=0:next I:P$=string$(K(K),65):for I=K(K) to 13:G(I)=M(I,K):P$=P$+chr$(G(I)+10):nex
t I:P1$=P$:M(14,K)=50:I=K(K)
 1000 A=M(I,K):F=0:if G(I)>45 then 1030
 1010 for L=3 to 1 step -1:B=instr(P$,string$(L+1,chr$(A+10)))
 1020 if B>0 then F=1:P1(L,P(L))=I:P(L)=P(L)+1:for J=0 to L:G(I+J)=50+L:next J:mid$(P$,B,L+1)=string$(L+1
,chr$(60+L)) else next L
 1030 I=I+1:if I>12 then return else 1000
 1040 *PP1
 1050 PP1=P(1):PP2=PP1:G2=0:GG=0:P$=P1$:J=-(PP1=0):I=K(K):for L=K(K) to 13:H(L)=G(L):next L:G1=P(2):G6=P(
3):G3=P(4):G4=P(5):G5=P(6)
 1060 A=M(I,K):B=asc(mid$(P$,I+1,1))-10
 1070 if M(I,K)>26 or (B>26 and B<51) then 1120
 1080 M1=instr(P$,chr$(A+11)):M2=instr(P$,chr$(A+12)):M3=instr(P$,chr$(A+13)):M4=instr(P$,chr$(A+14)):B=A
 mod 9:C1=G(I):C2=G(M1+(M1>0)):C3=G(M2+(M2>0)):C4=G(M3+(M3>0))
 1090 if M1>0 and M2>0 and B<7 then if J=0 then 1150 else BB=-(C1=51)-(C2=51)-(C3=51):CC=-(C1=52)-(C2=52)
-(C3=52):BC=PP2+GG+G2:if C1<>52 or M3=0 or M4>0 or BB>0 then 1140
 1100 if M1>0 and (M2=0 or C3=52 or B=7) and B<8 then 1160
 1110 if M2>0 and (M3=0 or B=6 or (B<6 and M4=0)) and B<7 then 1180 else if M2>0 and M3>0 and B<6 then B1
=instr(P$,chr$(A+15)):if (H(M2-1)=50 and ((B1>0 and H(B1+(B1>0))<46 and B<4) or (H(M2)<46 and B<5))) or C
4=52 then 1180
 1120 if G(I)<45 then if J=1 then G(I)=45:mid$(P$,I+1,1)=chr$(55) else G2=G2+1
 1130 I=I+1:if I<14 then 1060 else J=J+1:I=K(K):if J=1 then GG=P(5)+P(6):goto 1200 else return
 1140 if (CC=0 or BC<3 or BB=2 or C1<>52) and CC<2 then if ((BB=2 and (C1<>51 or C4<>51)) or BB=0 or BB=3
 or (BB=1 and C1<51) or (PP2<2 and G2+GG<2)) and (CC=0 or BB<>1 or BC<3 or (M3>0 and C4=51)) then 1150 el
se 1100 else 1100
 1150 if TN=1 and ((A mod 9)=0 or (A mod 9)=8) and M3>0 then 1120 else C=50:D=1:E=1:goto 1210
 1160 if ((C1<>51 or C2<>51) and PP2>1) or PP2>2 or (C1<>51 and C2<>51) or J=0 then if (C1<>52 and C2<>52
) or J=0 then C=49:D=1:E=0:goto 1210
 1170 goto 1110
 1180 if PP2>2 or (C1<>51 and (C3<>51 or H(M2)<46)) or J=0 then if (C1<>52 and C3<>52) or J=0 then C=48:D
=0:E=1:goto 1210
 1190 goto 1120
 1200 PP2=PP1:PP1=P(1):P$=P1$:for L=K(K) to 13:swap G(L),H(L):next L:P(2)=G1:P(3)=G6:P(4)=G3:P(5)=G4:P(6)
=G5:goto 1060
 1210 O=C1:H=I+1:gosub 1260
 1220 C$=chr$(C+10):mid$(P$,I+1,1)=C$:O=54-C:G(I)=C:P1(O,P(O))=I:P(O)=P(O)+1
 1230 if D=1 then O=C2:H=M1:gosub 1260:mid$(P$,M1,1)=C$:G(M1-1)=C
 1240 if E=1 then O=C3:H=M2:gosub 1260:mid$(P$,M2,1)=C$:G(M2-1)=C
 1250 goto 1120
 1260 Q=M(H,K):if O=51 then PP1=PP1-1:mid$(P$,H+1,1)=chr$(Q+10):G(H)=Q:return else if O=52 then PP1=PP1+1
:mid$(P$,H+1,2)=chr$(Q+10,Q+10):P(2)=P(2)-1:G(H)=51:G(H+1)=51:return
 1270 if O=53 then mid$(P$,H+1,3)=chr$(Q+10,Q+10,Q+10):P(3)=P(3)-1:P(2)=P(2)+1:G(H)=52:G(H+1)=52:G(H+2)=5
2:return
 1280 return
 1290 *ARRANGE
 1300 for I=K(K)+1 to 13:for L=K(K) to I:if M(L,K)>M(I,K) then A=M(I,K):for J=I-1 to L step -1:M(J+1,K)=M
(J,K):next:M(L,K)=A:U=L else next L
 1310 next I:return
 1320 *ARRANGE2
 1330 for I=K(K) to 12:if M(I,K)<MM then next I
 1340 for L=13 to I+1 step -1:M(L,K)=M(L-1,K):next L:M(I,K)=MM:U=I:return
 1350 *ARRANGE3
 1360 for L=U to 12:M(L,K)=M(L+1,K):next L:M(13,K)=55:return
 1370 *RIICH
 1380 move (553,16),8,16,(625,54+40*K),,1:IP(K)=1:if BS(K)=1+(K=3) then DB(K)=1
 1390 if K<3 then color replace (102+BS(K)*24,54+40*K)-(134+BS(K)*24,69+40*K),(15,7)
 1400 play "T240@V100@6L8O5C16C.F16F.G16G.>C16C1","T240@V100@6L8O5E16E.G16G.>C16C.D16D1","T240@V100@6L8O5
G16G.A16A.>E16E.C16C1"
```

リスト続く

```
 1410 R(K)=1:SC(K)=SC(K)-1000:T1=T1+1:gosub *SCORE:A=0:for L=0 to 3:A=A+R(L):next L:if A<4 then return el
se NG=4:goto 2500
 1420 *HARI
 1430 M(13,K)=55:gosub *SEARCH:gosub *PP1
 1440 HARI(K)=0:G=0:for I=K(K) to 12:G=G-(G(I)=45):next I
 1450 if (((PP1=2 and G=0) or (PP1<2 and G=1)) and P(6)=0 and P(5)=0) or ((PP1=1 and G=0) and ((P(6)=1 an
d P(5)=0) or (P(6)=0 and P(5)=1))) or K(K)=12 or P(1)=6 then HARI(K)=1
 1460 if G>10 and PP1<2 then for I=0 to 12:A=M(I,K):if A>26 or (A mod 9)=0 or (A mod 9)=8 then next I:HAR
I(K)=1
 1470 if HARI(K)=1 then if BA<110 and K<3 and NAKI(K)=0 then if P(1)<6 and G<12 then R(K)=2
 1480 return
 1490 *CHECK
 1500 M(14,K)=55:gosub *SEARCH
 1510 gosub *PP1:G=0:for I=K(K) to 13:G=G-(G(I)=45):next I:if (PP1=1 and G=0 and P(5)=0 and P(6)=0) or P(
1)=7 then if TS=1 then TS=2:return else if K=3 then L=4:goto *READY else *CHECK2
 1520 if PP1=1 and G=12 then for I=0 to 13:A=M(I,K):if A>26 or (A mod 9)=0 or (A mod 9)=8 then next I:if
TS=1 then TS=2:return else if K=3 then L=4:goto *READY else *AGARI
 1530 return
 1540 *CHECK2
 1550 if NAKI(K)=1 then YH=0:S2=0:S=0:TS=1:gosub 2660:gosub 2730:gosub 2770:gosub 2970:if YH=0 and S2=0 a
nd S=0 then return
 1560 goto *AGARI
 1570 *PUT
 1580 for I=K(K)*(1-Z)+C*Z to 12:A=M(I,K) mod 9:B=M(I,K)¥9:if OP=1 and K<3 and AG=0 then A=7:B=3
 1590 move (A*32+(B mod 2)*288,-(B>1)*16),32,16,(I*32+126,35+K*40+AG*16),,1
 1600 next I:return
 1610 *KAN
 1620 if N=1 then M(13,K)=MM:for L=0 to 3:IP(L)=0:next L:NAKI(K)=1
 1630 S=3:gosub *ARRANGE:gosub *SEARCH:if N=0 then L=0 else for L=0 to P(3)-1:if MM<>M(P1(3,L),K) then ne
xt L
 1640 F=P1(3,L):E=M(F,K):for I=F to F+2:M(I,K)=-1:next I:M(I,K)=55:gosub *ARRANGE
 1650 KAN=KAN+1:X1=126+K(K)*32:Y1=35+40*K:line (X1,Y1)-(X1+95,Y1+15),0,BF:for I=0 to 3:A=7:B=3:if I=1 or
I=2 or N=1 then A=E mod 9:B=E¥9
 1660 move (A*32+(B mod 2)*288,-(B>1)*16),32,16,(X1+I*16,35+40*K),,1:next I:M(K(K),K)=E:M(K(K)+1,K)=3:M(K
(K)+2,K)=N:K(K)=K(K)+3:LIM=LIM+1:gosub *PUT:if N=0 or Z=1 then return else if K<>3 then return 490 else r
eturn 280
 1670 *KAN2
 1680 for I=0 to K(K)-3 step 3:if M(I+1,K)=2 and M(I,K)=MM then E=M1(K):C=K(K):K(K)=I:N=1:Z=1:gosub 1650:
K(K)=C:return
 1690 next I:Z=0:return
 1700 *PON
 1710 gosub *ARRANGE2:gosub *SEARCH:for L=0 to 3:IP(L)=0:next L
 1720 S=2:for J=2 to 3:for L=0 to P(J)-1:if MM<>M(P1(J,L),K) then next L,J
 1730 F=P1(J,L):E=M(F,K):for I=F to F+2:M(I,K)=-1:next I:gosub *ARRANGE
 1740 X1=126+K(K)*32:Y1=35+40*K:line (X1,Y1)-(X1+95,Y1+15),0,BF:for I=0 to 2:A=E mod 9:B=E¥9:move (A*32+(
B mod 2)*288,-(B>1)*16),32,16,(X1+I*24,35+40*K),,1
 1750 next I:NAKI(K)=1:M(K(K),K)=E:M(K(K)+1,K)=2:M(K(K)+2,K)=N:K(K)=K(K)+3:gosub *PUT:if K<>3 then M1(K)=
M(13,K):return 540 else M1(K)=M(13,K):S=M1(K):return 290
 1760 *NAKI
 1770 II=K:JJ=0:N=1:M=0:if BA=56 then A=0:for L=0 to 2:A=A-(ST$(L)=ST$(L+1)):next L:if A=3 then if MM>26
and MM<31 then NG=2:return 2500
 1780 K=(OYA+JJ) mod 4:if II=K then pause 10*HARI(K):goto 1830 else if HARI(K)=1 or (K=3 and R(3)=1) then
 gosub *ARRANGE2:gosub *SEARCH:M1(K)=MM:TS=0:gosub 1510:gosub *ARRANGE3:if K<3 or R(K)=1 then 1830
 1790 if (KS(K) and 2)>0 then 1830
 1800 P1$=string$(K(K),55):for J=K(K) to 12:P1$=P1$+chr$(M(J,K)+10):next J:P$(K)=P1$:for L=3 to 2 step -1
:A=instr(P1$,string$(L,MM+10))
 1810 if A>K(K) and A<13 and M(A,K)=MM then if K<3 then if MM>30 or MM=27+KZ or MM=27+JJ or NAKI(K)=1 or
((KS and 8)=8 and MM¥9=KX(K)) then if NAKI(K)=0 and L=3 then 1830 else gosub 1940 else else gosub *READY
 1820 next L
 1830 JJ=JJ+1:if JJ>3 then K=(II+1) mod 4 else 1780
 1840 P1$=P$(K)
 1850 M1=instr(P1$,chr$(MM+8)):M2=instr(P1$,chr$(MM+9))
 1860 M3=instr(P1$,chr$(MM+11)):M4=instr(P1$,chr$(MM+12))
 1870 if M1*M2+M2*M3+M3*M4=0 or (K<3 and instr(P1$,chr$(MM+10))>0) or MM>26 or (K<3 and HARI(K)>0) or R(K
)=1 then 1920 else M=30
 1880 if NAKI(K)=0 and K<3 and (KS(K) and 1)=0 then 1920
 1890 ML=MM mod 9:if M1*M2>0 and ML>1 and (M3=0 or ML<4 or ML>7) then M=MM-2 else if M2*M3>0 and (M4=0 or
 ML<4 or ML>6) and ML>0 and ML<8 then M=MM-1 else if M3*M4>0 and ML<7 then M=MM else 1920
 1900 if K=3 then L=1:gosub *READY:goto 1920
 1910 ML=M mod 9:A=KS(K) and 4:B=KS(K) and 8:if (A=0 and B=0 and NAKI(K)=1 and (ML=0 or ML=6)) or (A>0 an
d ML>0 and ML<6 and NAKI(K)=1) or (B>0 and MM¥9=KX(K)) then gosub 1930:gosub *CHI
 1920 K=II:N=0:return
 1930 X1=102+BS(II)*24:Y1=54+II*40:color replace (X1,Y1)-(X1+31,Y1+15),(15,13),(7,5):return
 1940 if (KS(K) and 9)=1 or (((KS(K) and 8)>0 and (KX(K)=MM¥9 or MM>26)) or ((KS(K) and 16)>0 and MM>26)
and (P(1)>2 or NAKI(K)=1)) then if (KS(K) and 2)=0 then gosub 1930:NAKI(K)=1:on L-1 return *PON,*KAN
 1950 return
```

```
 1960 *READY
 1970 if R(3)=1 and L<>4 then return
 1980 play "@270V10006L16T200AFAFAFAFAF":key 0,""
 1990 locate 20,22:print [2];mid$("チーポンカンロン",(L-1)*4+1,4);"しますか？　（しない＝［ＲＥＴ］）";
 2000 A$=inkey$:if A$=chr$(13) then locate 20,22:print spc(50);:if L=4 then gosub *ARRANGE3:FURI(K)=R(K):return 1800 else return
 2010 if A$=mid$("♦♦♦♦",L,1) then locate 20,22:print spc(50);:gosub 1930:M1(K)=MM:on L return *CHI,*PON,*KAN,*AGARI else 2000
 2020 *CHI
 2030 if K=3 then gosub *SELECT2
 2040 gosub *ARRANGE2:gosub *SEARCH:for L=0 to 3:IP(L)=0:next L
 2050 M(instr(P1$,chr$(M+10))-1,K)=-1:M(instr(P1$,chr$(M+11))-1,K)=-1
 2060 M(instr(P1$,chr$(M+12))-1,K)=-1:gosub *ARRANGE
 2070 X1=126+K(K)*32:Y1=35+40*K:line (X1,Y1)-(X1+95,Y1+15),0,BF:for I=0 to 2:A=(M+I) mod 9:B=M¥9:move (A*32+(B mod 2)*288,-(B>1)*16),32,16,(X1+I*24,35+40*K),,1
 2080 next I:NAKI(K)=1:M(K(K),K)=M:M(K(K)+1,K)=1:M(K(K)+2,K)=N:K(K)=K(K)+3:gosub *PUT:if K<>3 then M1(K)=M(13,K):return 540 else M1(K)=M(13,K):S=M1(K):return 290
 2090 *SELECT2
 2100 A(1)=M1:A(2)=M2:A(3)=M3:A(4)=M4:S=0:SS=0
 2110 for L=1 to 4:if A(L)>0 then if M(A(L)-1,K)¥9=MM¥9 then if S=1 then SS=SS+1 else if SS=0 then M=L:S=1 else S=0 else S=0 else S=0
 2120 next L:if SS=1 then M=-M(A(1)+(M=1),K)*(M=1)-M(A(2)+(M=2),K)*(M=2)-MM*(M=3):return
 2130 for L=1 to 3:if (A(L)=0 or A(L+1)=0) or M(A(L)+(A(L)>0),K)¥9<>MM¥9 or M(A(L+1)+(A(L+1)>0),K)¥9<>MM¥9 then 2170
 2140 for LL=0 to 1:X1=126+(A(L+LL)-1)*32:color replace (X1,35+40*K)-(X1+31,50+40*K),(15,13):next LL
 2150 for J=0 to 300:if inkey$=chr$(8) then if L=3 then M=MM:return else M=M(A(L)-1,K):return
 2160 next J:for LL=0 to 1:X1=126+(A(L+LL)-1)*32:color replace (X1,35+40*K)-(X1+31,50+40*K),(13,15):next LL
 2170 next L:goto 2130
 2180 *DRA
 2190 for L=0 to 3:C=B(135-L*2-AG):A=7:B=3:if DRA>L then A=C mod 9:B=C¥9
 2200 move (A*32+(B mod 2)*288,-(B>1)*16),32,16,(8+(3-L)*32+32*(L=0)+32*(L=0 and AG=1),35-17*(L=0)+34*(L=0 and AG=1)+34*AG),,1
 2210 next L:locate 1+15*AG,3-2*AG:print [7];mid$("東南",KZ*2+1,2);mid$("一二三四",KYOKU*2+1,2);"局";:if AG=1 then for I=3 to 6:locate 0,I:print spc(15);:next I
 2220 if DRA>4 and AG=0 then A=0:for L=0 to K(K)-1 step 3:A=A-(M(L+1,K)=3):next L:if A<>4 then NG=3:return 2500
 2230 return
 2240 *SCORE
 2250 for L=0 to 3:A=(L-TON-KYOKU) mod 4:Y=L*4-5*(L=3):if A<0 then A=4+A
 2260 locate 1,5+Y:print [6+4*(L=3)];mid$("東南西北",A*2+1,2);"家  ";[1];NAM$(L)
 2270 locate 0,7+Y+(L=3):print [7+3*(SC(L)<0)];right$(spc(12)+akcnv$(str$(SC(L))),12);
 2280 next L:for L=0 to T1-1:move (553,16),8,16,(4+L*8,168),,1
 2290 next L:for L=0 to T2-1:move (545,16),8,16,(4+(T1+L)*8,168),,1
 2300 next L:return
 2310 *KX
 2320 S(0)=0:S(1)=0:S(2)=0:for L=K(K) to 12:A=M(L,K):S(A¥9)=S(A¥9)-(A<27):next L:if NAKI(K)=0 then KX(K)=0:for L=1 to 2:KX(K)=KX(K) or -L*(S(L)>S(KX(K))):next L:return else return
 2330 *WINDOW2
 2340 X1=14:Y1=0:X2=66:Y2=20
 2350 *WINDOW
 2360 GX1=X1*8:GY1=Y1*8+32+4*ME:GX2=X1*8+X2*8-2*ME:GY2=Y1*8+Y2*8+32-4*ME
 2370 line (GX1,GY1)-(GX2,GY2),3,BF:line (GX1+2,GY1+1)-(GX2-2,GY2-1),15,BF
 2380 line (GX1+6,GY1+3)-(GX2-6,GY2-3),3,BF:return
 2390 *TUMO
 2400 A=M1(K) mod 9:B=M1(K)¥9
 2410 move (A*32+(B mod 2)*288,-(B>1)*16),32,16,(574,35+K*40+AG*16),,1:return
 2420 *PUT_NAKI
 2430 for I=0 to K(K)-1 step 3:C=M(I,K):D=M(I+1,K):E=M(I+2,K):for L=0 to 2-(D=3):A=C mod 9:B=C¥9:if D=3 and E=0 and (L=0 or L=3) then A=7:B=3
 2440 move (A*32+(B mod 2)*288,-(B>1)*16),32,16,(126+L*(24+8*(D=3))+I*32,35+AG*16),,1:C=C-(D=1):next L:next I:return
 2450 *NAGARE
 2460 C=OP:OP=0:for K=0 to 2:gosub *PUT:next K:OP=C
 2470 X1=37:Y1=7:X2=10:Y2=3:gosub *WINDOW
 2480 locate 40,8:print "荒牌";:A=0
 2490 for L=0 to 3:locate 70,1+L*5:print mid$("聴牌  ノー聴",7-HARI(L)*6,6):A=A+HARI(L):next L
 2500 if NG>1 then X1=32:Y1=7:X2=24:Y2=3:gosub *WINDOW:locate 38-2*(NG>2),8:print mid$("四風牌連打四開槓四人立直  ",(NG-2)*10+1,10)
 2510 X1=15:Y1=17:X2=34:Y2=3:gosub *WINDOW:if A=0 or A=4 or NG>1 then TKS=-1:HARI(OYA)=-(NG>1):NG=1:gosub 3900
 2520 key 0,"":locate 17,18:print [4];"リターン・キーを押してください。";:while inkey$<>chr$(13):wend:console 9,11,40,40:cls:console
 2530 if A=1 then S3=3000:S5=1000:S7=S5 else if A=2 then S3=1500:S5=1500:S7=S5 else S3=1000:S5=3000:S7=S5
 2540 X1=40:Y1=9:X2=40:Y2=10:gosub *WINDOW:X1=15:Y1=17:X2=34:Y2=3:gosub *WINDOW:NG=1:TKS=-1:N=0:gosub 3820
```

リスト続く

```
 2550 *FURITEN
 2560 I3=1
 2570 CH=asc(mid$(ST$(K),I3,1))
 2580 M1=instr(P1$,chr$(CH-1)):M2=instr(P1$,chr$(CH)):M3=instr(P1$,chr$(CH+1))
 2590 if CH>36 and M2-1<K(K) then 2630
 2600 if M1-1<K(K) and M2-1<K(K) and M3-1<K(K) then 2630
 2610 MM=CH-10:gosub *ARRANGE2:TS=1:gosub *CHECK:if TS=2 then FURI(K)=1
 2620 gosub *ARRANGE3
 2630 if I3<BS(K) then I3=I3+1:goto 2570 else return
 2640 *AGARI
 2650 TS=0:P1$=string$(K(K),55):for J=K(K) to 13:P1$=P1$+chr$(M(J,K)+10):next J
 2660 U=instr(K(K)+1,P1$,chr$(M1(K)+10))-1:UU=G(U):gosub *ARRANGE3:if TS=1 then return
 2670 if K<3 and N=1 then gosub *FURITEN:TS=0:if FURI(K)=1 then MM=M1(K):gosub *ARRANGE2:return
 2680 gosub *TUMO:if N=1 gosub 1930
 2690 R$="ツモ":if N=1 then R$="ロン" else FURI(K)=0
 2700 play "T255@V116@27L805CC4CEE4EGG4G>C1","T255@V108@27L805EE4ECC4CEE4EC1","T255@V100@10L804CC4CEE4EGG
4GC1"
 2710 C=OP:OP=0:D=K:for K=0 to 2:gosub *PUT:next K:K=D:OP=C:if R(K)=2 then R(K)=0
 2720 locate 68,1+5*K:print [6];R$;:FFF=0:if N=1 and K=3 gosub *FURITEN:TS=0:FFF=FURI(K)
 2730 gosub *SEARCH:gosub *PP1:P1=P(4):P2=P(2):P3=P(6):P4=M(P1(5,0),K):P5=PP1:P7=P(5):P8=0:P9=M(P1(6,0),K
):for L=K(K) to 12:P8=P8-(G(L)=45):next L:if TS=1 then return
 2740 play wait:console 0,20,14,66:cls:console:gosub *WINDOW2:for L=0 to 12:M(L,0)=M(L,K):next L:K(0)=K(K
):M1(0)=M1(K):KC=K:K=0:AG=1:gosub *PUT
 2750 gosub *TUMO:K=KC:AK=(K-TON-KYOKU) mod 4:AK=AK-4*(AK<0):locate 16-8*(R(K)=1),1:print [4];mid$("東南
西北",AK*2+1,2);"家  ";NAM$(K);"  ";mid$("栄自摸",3-N*2,4-N*2);"和"、
 2760 gosub *PUT_NAKI:AG=0:color replace (126,51)-(620,67),(0,3)
 2770 MM=M1(K):gosub *ARRANGE2:gosub *SEARCH:gosub *PP1:P2$=P1$:A=P4 mod 9:P10=((A=0 and P4+2=M1(K))+(A=7
 and P4-1=M1(K)))*P7+(P9+1=M1(K))*P3+(P8<>0)
 2780 KA=(K-TON-KYOKU) mod 4:if KA<0 then KA=4+KA
 2790 for L=0 to 3:NA(L)=0:NA1$(L)="":next L:J$="":for I=0 to P(4)-1:J$=J$+chr$(M(P1(4,I),K)+10):next I:f
or L=K(K) to 13:if G(L)=51 then P6=M(L,K)
 2800 next L:for J=0 to K(K)-1 step 3:A=M(J+1,K):NA1$(A)=NA1$(A)+chr$(M(J,K)+10):NA2(A,NA(A))=J:NA(A)=NA(
A)+1:B=M(J,K)+10:mid$(P2$,J+1,3)=chr$(B,B-(A=1),B-2*(A=1)):next J:if TS=1 then return
 2810 NA=NAKI(K):YK=0:G=0:for I=K(K) to 13:G=G-(G(I)=45):next I
 2820 if PP1=1 and G=12 then for L=0 to 14:A=M(L,K):if A>26 or (A mod 9)=0 or (A mod 9)=8 then next L:YK=
1:FURI(K)=0
 2830 if 53+KA=BA and N=0 then A=0:for L=0 to 3:A=A+K(L):next L:if P(1)=1 and P(2)=0 and P(3)=0 and P(4)=
0 and P(5)=0 and P(6)=0 and A=0 then YK=YK or 16384
 2840 if P(1)<>7 and (PP1<>1 or G<>0 or P(6)<>0 or P(7)<>0) and YK=0 then FURI(K)=1:goto 3400
 2850 if NA=0 and P(2)>0 then A=M(0,K):if instr(P1$,string$(3,A+10))>0 and instr(P1$,string$(3,A+18))>0 t
hen for L=1 to 8:B=instr(P1$,chr$(A+L+10)):if B>0 then next L:YK=2
 2860 if P(1)=7 and NA=0 then A1=M(P1(4,0),K):A2=M(P1(4,1),K):A3=M(P1(4,2),K):A4=M(P1(4,3),K):A5=M(P1(1,6
),K):if A1¥9=1 and A5¥9=1 and P(4)=4 and A1=A2 and A2+3=A3 and A3=A4 and A4+3=A5 then YK=4
 2870 if instr(P2$,chr$(42,42))>0 then for I=1 to 14:if instr(chr$(42,29,30,31,33,35),mid$(P2$,I,1))>0 th
en next I:YK=8
 2880 if P(4)=0 and NA(1)=0 then for I=1 to 14:if asc(mid$(P2$,I,1))>36 then next I:YK=16
 2890 if NA(2)+NA(3)+P(2)>2 and P(4)=0 then for I=1 to 14:A=asc(mid$(P2$,I,1))-10:B=A mod 9:if (B=0 or B=
8) and A<27 then next I:YK=32
 2900 if NA(2)+NA(3)+P(2)>2 then for I=37 to 40:if instr(P2$,chr$(I))>0 then next I:A=M(P1(1,0),K):if A>2
6 and A<31 then YK=YK or 64 else YK=YK or 128
 2910 if NA(3)=4 then YK=YK or 256
 2920 if (NA=0 and N=0) or (NA=0 and P5=0) then if NA(3)+P(2)=4 then YK=YK or 512
 2930 for I=41 to 43:if instr(P2$,chr$(I,I,I))>0 then next I:YK=YK or 1024
 2940 B=0:for L=0 to 3:B=B+NAKI(L):next L:if 53+KA=BA and N=0 and B=0 then if BA=53 then YK=YK or 2048 el
se YK=YK or 4096
 2950 if BS(K)=0 and N=1 and B=0 then YK=YK or 8192
 2960 if YK>0 then 3400
 2970 S=0:A=M(13,K)¥9:for L=1 to 13:if (asc(mid$(P2$,L,1))-10)¥9=A then next L:S=1
 2980 if S=0 then A=1:B=55:while B>26:B=asc(mid$(P2$,A,1))-10:A=A+1:wend:for L=1 to 14:A=asc(mid$(P2$,L,1
))-10:if A¥9=B¥9 or A>26 then next L:S=2
 2990 if NA=0 and P(4)=4 then if M(P1(4,0),K)=M(P1(4,1),K) and M(P1(4,2),K)=M(P1(4,3),K) then S=S or 4
 3000 if (P6<27 and (P6 mod 9)<>0 and (P6 mod 9)<>8) or ((S and 4)=0 and P(1)=7) or P(4)+NA(1)=0 or ((P6
mod 9)>0 and (P6 mod 9)<8 and P6<27) then 3050 else for I=2 to 4:for L=0 to P(I)-1
 3010 B=M(P1(I,L),K):A=B mod 9:if (A=0 or (I=4 and A=6) or (I<4 and A=8)) and B<27 then next L,I:for I=1
to 3:for L=0 to NA(I)-1:B=M(NA2(I,L),K):A=B mod 9:if (A=0 or (I=1 and A=6) or (I>1 and A=8)) and B<27 the
n next L,I:if P6<27 then S=S or 8
 3020 if (S and 8)>0 or P(4)+NA(1)=0 then 3050
 3030 for I=2 to 4:for L=0 to P(I)-1:B=M(P1(I,L),K):A=B mod 9
 3040 if A=0 or (I=4 and A=6) or (I<4 and A=8) or B>26 then next L,I:for I=1 to 3:for L=0 to NA(I)-1:B=M(
NA2(I,L),K):A=B mod 9:if A=0 or (I=1 and A=6) or (I>1 and A=8) or B>26 then next L,I:S=S or 16
 3050 if P(4)=0 and NA(1)=0 then for I=1 to 13 step 2:if instr(chr$(10,18,19,27,28,36,37,38,39,40,41,42,4
3),mid$(P2$,I,1))>0 then next I:S=S or 32:S=S and 47
 3060 for I=0 to P(1)-1:if M(P1(1,I),K)>30 then for L=41 to 43:if L=M(P1(1,I),K)+10 or instr(P2$,chr$(L,L
,L))>0 then next L:S=S or 64 else else next I
 3070 if NA(3)=3 then S=S or 128
```

```
3080 A=-NA(3)*(M(NA2(3,0)+2,K)=0):if P2+A>2 or (N=0 and P(2)+A>2) then S=S or 256
3090 if NA(2)+NA(3)+P(2)+P(3)<3 then 3120
3100 for J=0 to 1:B=1-J:for I=2 to 3:for L=0 to P(I)*J+NA(I)*B-1:A=M(P1(I,L)*J+NA2(I,L)*B,K)+10:if instr(P2$,string$(3,A-1))>0 and instr(P2$,string$(3,A+1))>0 and A<36 then S=S or 512 else next L,I,J
3110 for J=0 to 1:B=1-J:for I=2 to 3:for L=0 to P(I)*J+NA(I)*B-1:A=M(P1(I,L)*J+NA2(I,L)*B,K)+10:if A>18 and A<28 and instr(P2$,string$(3,A-9))>0 and instr(P2$,string$(3,A+9))>0 then S=S or 1024 else next L,I,J
3120 if NA(1)+P(4)<3 or (S and 512)>0 or NA(1)=0 then 3160
3130 for L=0 to -(NA(1)>1):A=0:for J=0 to NA(1)-1:if M(NA2(1,L),K)=M(NA2(1,J),K) then A=A+1
3140 next J:for I=0 to P(4)-1:if M(NA2(1,L),K)=M(P1(4,I),K) then A=A+1
3150 next I:if A<3 then next L else S=S or 2048
3160 if NA(1)+P(4)<3 then 3200
3170 for L=0 to NA(1)-1:A=M(NA2(1,L),K):if A¥9=0 then B=0:for I=1 to 2:B=B-(instr(NA1$(1)+J$,chr$(A+I*9+10))>0):next I:if B=2 then S=S or 4096:goto 3200
3180 next L:for L=0 to P(4)-1:A=M(P1(4,L),K):if A¥9=0 then B=0:for I=1 to 2:B=B-(instr(NA1$(1)+J$,chr$(A+I*9+10))>0):next I:if B=2 then S=S or 4096:goto 3200
3190 next L
3200 if NA(1)=0 and P(4)=0 and P(1)<7 then S=S or 8192
3210 if NA(1)+P(4)<3 then 3250
3220 for L=0 to NA(1)-1:A=M(NA2(1,L),K):if (A mod 9)=0 then B=0:for I=1 to 2:B=B-(instr(NA1$(1)+J$,chr$(A+I*3+10))>0):next I:if B=2 then S=S or 16384:goto 3250
3230 next L:for L=0 to P(4)-1:A=M(P1(4,L),K):if (A mod 9)=0 then B=0:for I=1 to 2:B=B-(instr(NA1$(1)+J$,chr$(A+I*3+10))>0):next I:if B=2 then S=S or 16384:goto 3250
3240 next L
3250 S2=0:if P(1)=7 and (S and 4)=0 then S2=S2 or 1:goto 3260
3260 if P(4)>1 and NA=0 and (S and 4)=0 and S2=0 then for L=0 to P(4)-2:if M(P1(4,L),K)=M(P1(4,L+1),K) then S2=S2 or 2 else next L
3270 for I=1 to 14:if instr(chr$(10,18,19,27,28,36,37,38,39,40,41,42,43),mid$(P2$,I,1))=0 then next I:S2=S2 or 4
3280 if NA=0 and P(4)=4 and UU=50 then B=0:for L=0 to 3:A=M(P1(4,L),K):C=A mod 9:B=B-(((A=M1(K)) or (A+2=M1(K))) and (C>0 or A+2<>M1(K)) and (C<6 or A<>M1(K))):next L:if B=0 then 3300 else else 3300
3290 if P6<31 and P6<>27+KZ then B=(K-OYA) mod 4:B=B-4*(B<0)+27:if P6<>B then P10=0:P5=1:S2=S2 or 8
3300 if NA=0 and N=0 then S2=S2 or 16
3310 YH=0:A=37+KZ:B=(K-OYA) mod 4:B=B-4*(B<0)+37
3320 if instr(P2$,chr$(A,A,A))>0 then YH=YH+1
3330 if instr(P2$,chr$(B,B,B))>0 then YH=YH+1
3340 for L=41 to 43:if instr(P2$,chr$(L,L,L))>0 then YH=YH+1
3350 next L
3360 if BA=LIM-1 then if N=0 then S2=S2 or 32 else S2=S2 or 64
3370 if KAN=1 then S2=S2 or 128
3380 if R(K)=0 and YH=0 and S2=0 and S=0 then FURI(K)=1
3390 if TS=1 then return
3400 '
3410 console 6,14,16,64
3420 if FURI(K)=1 then TKS=-1:S3=-8000:if FFF=0 then print [2];"沖和":goto 3760 else print [2];"振り聴":goto 3760
3430 TKS=0:HN=0:cgen 1,0:if YK=0 then 3460
3440 for L=0 to 14:A$=YK$(L):A=YKH(L)-(P5=0 and L=9)+((P2>0 or P5<>2) and L=1):if (YK and 2^L)<>0 then print [5];left$(A$+string$(12,"・"),18);[7];string$(A,"大");"役満貫":TKS=TKS+4+4*A
3450 next L
3460 DD=0:for J=0 to R(K)
3470 for I=135-J to 137-DRA*2-J step -2:for L=1 to 14:A=B(I):A=A+1+9*((A mod 9)=8)+4*(A=30)+3*(A=33):if mid$(P2$,L,1)=chr$(A+10) then DD=DD+1-(L<K(K) and (L mod 3)=1 and M(L,K)=3)
3480 next L,I:if R(K)=1 then AG=1:gosub *DRA:AG=0
3490 next J:locate 16,6:if YK<>0 then 3600
3500 if R(K)=1 then A$=string$(DB(K),"ダブル")+"立直"+string$(IP(K),"一発"):A=1+DB(K)+IP(K):HN=HN+A:print [5];left$(A$+string$(12,"・"),18);[7];akcnv$(str$(A));"AB"
3510 if S=0 then 3540
3520 for L=0 to 14:A$=HAN$(L):A=HAN1(L):B=HAN2(L):if (S and 2^L)<>0 then print [5];left$(A$+string$(12,"・"),18);[7];akcnv$(str$(A-B*NAKI(K)));"AB":HN=HN+A-B*NAKI(K)
3530 next L
3540 if S2=0 then 3570
3550 for L=0 to 7:A$=FAN$(L):A=FAN1(L):B=FAN2(L):if (S2 and 2^L)<>0 then print [5];left$(A$+string$(12,"・"),18);[7];akcnv$(str$(A-B*NAKI(K)));"AB":HN=HN+A-B*NAKI(K)
3560 next L
3570 if YH>0 then print [5];"AB牌";string$(7,"・");[7];akcnv$(str$(YH));"AB":HN=HN+YH
3580 if DD>0 then print [5];"ドラ";string$(7,"・");[7];akcnv$(str$(DD));"AB":HN=HN+DD
3590 if HN>12 then TKS=4 else if HN>10 then TKS=3 else if HN>7 then TKS=2 else if HN>5 then TKS=1.5
3600 if TKS>0 then 3760
3610 SC=20
3620 A=P6:B=(K-OYA) mod 4:B=B-4*(B<0):if A>30 or A=27+KZ then SC=SC+2
3630 if A=27+B then SC=SC+2
3640 for I=0 to NA(2)-1:A=M(NA2(2,I),K):SC=SC+2^(1-(A>26 or (A mod 9)=0 or (A mod 9)=8)):next I
3650 for I=K(K) to 11:A=M(I,K):if G(I)=52 and G(I+1)=52 and G(I+2)=52 and M(I,K)=M(I+2,K) then SC=SC+2^(2-(A>26 or (A mod 9)=0 or (A mod 9)=8))
3660 next I:for L=0 to NA(3)-1:A=M(NA2(3,L),K):SC=SC+8*2^(-(A>26 or (A mod 9)=0 or (A mod 9)=8)-(M(NA2(3,L)+1,K)=0)):next L
```

リスト続く

```
3670 if NA=0 and N=1 then SC=SC+10 else if N=0 then SC=SC+2
3680 if P5=0 or P10<0 then SC=SC+2
3690 S=SC:if frac(S/10)>0 then S=SC+(10-frac(SC/10)*10)
3700 if (S2 and 1)=1 then HN=HN-2:S=100:SC=100
3710 S3=S*2^(2+HN):S4=S3:if frac(S3/100)>0 then S3=S3+(100-frac(S3/100)*100)
3720 S5=S4*2:S7=S3:if frac(S4*2/100)>0 then S5=S4*2+(100-frac(S4*2/100)*100)
3730 if N=0 then if OYA=K then S3=S5*3 else S3=S5+S3*2 else if OYA=K then S3=S4*6 else S3=S4*4
3740 if frac(S3/100)>0 then S3=S3+(100-frac(S3/100)*100)
3750 if S3>=8000-4000*(OYA=K) then S3=8000:TKS=1
3760 if TKS=0 then locate 50,6:print [5];akcnv$(str$(S));"符";[6];akcnv$(str$(HN-2*((S2 and 1)=1)));"AB"
3770 if TKS>0 then S3=TKS*8000:if TKS<4 then :locate 50,6:print [6];akcnv$(str$(HN-2*((S2 and 1)=1)));"A
B";:print [2];"  ";mid$("跳倍三倍",-((TKS=1,5)+3*(TKS=2)+5*(TKS=3)),2-2*(TKS=3)+2*(TKS=1));"満貫"
3780 A$=AGR$(K):if TKS>3 then locate 52,6:print [2];"役満貫" else if TKS=-1 then locate 52,6:print [2];"
罰金":A$="がくっ・・・"
3790 if TKS<>0 and OYA=K then S3=S3*1.5
3800 locate 50,8:print [4];akcnv$(str$(S3));" 点":cgen:NG=0:if TKS<>0 then S5=S3/(2-(K=OYA)):S7=S3/4
3810 if K<3 then X1=17:Y1=15:X2=len(A$)+2:Y2=3:ME=1:gosub *WINDOW:ME=0:locate 18,16:print A$;
3820 T3=T1:T4=T2:if TKS=-1 then T1=0:T2=0
3830 for L=0 to 3:A=(L-TON-KYOKU) mod 4:if A<0 then A=4+A
3840 locate 44,10+L*2:print [6+4*(L=3)];mid$("東南西北",A*2+1,2);"家";
3850 locate 48,10+L*2:print using "&           &";akcnv$(str$(SC(L)));
3860 S6=0:if (K=L and NG=0) or (NG=1 and HARI(L)=1) then S6=S3+T2*300+T1*1000 else if N=1 and II=L then
S6=-S3-T2*300 else if N=0 then if OYA=L then S6=-S5-T2*100 else if K=OYA and NG=0 then S6=-S5-T2*100 else
 S6=-S7-T2*100
3870 print [7+5*(S6<0)];mid$("+-",1-2*(S6<0),2);akcnv$(str$(abs(S6)))
3880 SC(L)=SC(L)+S6:locate 50,11+L*2:print "=";[5+3*(SC(L)<0)];akcnv$(str$(SC(L)));
3890 next L:T1=0:if TKS=-1 then T1=T3:T2=T4
3900 A=KYOKU:if K=OYA and TKS<>-1 and NG=0 then T2=T2+1 else if (NG=0 and TKS<>-1) or (NG>0 and HARI(OYA
)=0 and KZ=0) then T2=T2*NG-(NG>0):KYOKU=KYOKU+1:if KYOKU=4 then KZ=KZ+1:KYOKU=0
3910 if A=KYOKU and NG>0 then T2=T2+1
3920 key 0,"":NG=0:locate 17,18:print [4];"リターン・キーを押してください。";
3930 if inkey$<>chr$(13) then 3930 else console 0,20,14,66:cls:console:return 10
3940 *HANCHAN
3950 gosub *WINDOW2
3960 locate 40,2:print [4];"半 荘 終 了";:gosub *SCORE:KZ=0:gosub *DRA
3970 S(0)=0:S(1)=1:S(2)=2:S(3)=3:for L=1 to 3:for I=0 to 3:if SC(S(L))>SC(S(I)) and L>I then A=S(L):for
J=L-1 to I step -1:S(J+1)=S(J):next J:S(I)=A:goto 3990
3980 next I
3990 next L:for L=0 to 3
4000 locate 26,5+L*3:print [2];akcnv$(str$(L+1));"位    ";[6];NAM$(S(L));
4010 locate 44,5+L*3:print [5];akcnv$(str$(SC(S(L))));string$(-(L=0),"+12000"):next L
4020 locate 31,17:cflash 1:print [4];"リターン・キーを押してください。"
4030 cflash:key 0,"":while inkey$<>chr$(13):wend:chain "PUT"
```

データリスト "CHARACTER"

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E000 7F FF FF F0 FC FF FF FF FF FF FF 38 01 1F FF 9E : 58
E010 FF FF 83 00 F0 FF FF 7F F8 FC FC FC FC FC FC FC : CA
E020 7F FC FE FF E1 F0 FC FF FF 38 03 9F F8 01 3F 9E : F3
E030 FF 1F 0F FF 01 E0 FF 7F F8 FC FC FC FC FC FC FC : 67
E040 7F F0 FC FF FF E0 F0 FF FF 78 07 F8 83 FC 03 9E : CE
E050 FF 01 E0 1F E3 00 F8 7F F8 FC FC FC FC 7C 3C FC : F5
E060 7F F0 F0 F8 F8 FC FE FF FF E0 07 83 44 00 1F 9E : B2
E070 FF 00 08 18 31 01 C7 7F F8 FC 7C 7C FC FC FC FC : 73
E080 7F F8 F0 E1 C8 F8 F8 F9 FF 1C 81 F0 83 E0 01 9E : 87
E090 FF 03 E1 1F 3F 01 F0 7F F8 FC FC FC FC FC FC FC : 8D
E0A0 7F FF F8 FC FF FF FE F8 FF F1 78 00 C6 83 0F 9E : C4
E0B0 FF FF 00 78 0F 83 C0 60 F8 FC FC 7C FC FC FC FC : 84
E0C0 7F FF FF FF F0 FF FF FF FF 0F 8C 01 4F C7 E0 9E : 98
E0D0 FF C1 1F FF FF 9F 0F 7F F8 FC FC FC FC FC FC FC : E6
E0E0 7F FF FF FF FF FF FC E0 FF E3 F1 C8 84 0E 1F 9E : 40
E0F0 FF FF FF FF 3F 0F 03 40 F8 FC FC FC FC FC FC FC : 69
---------------------------------------------------------
SUM  F0 B1 48 8C 1B D2 59 66 B8 6E E6 EB BC B4 8F D0 : E7
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E100 7F FF F8 FE FF FF FC FF FF F1 70 01 E3 87 3F 9E : 15
E110 FF FF 0F 1F 3C 18 80 7F F8 FC FC FC FC FC FC FC : 5B
E120 FF FE FF FF FE FF FF 7F C0 02 90 C0 3A 20 9F FF : 80
E130 1F 7F FF 0F 63 23 0F FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : 1C
E140 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF F0 CC 80 : AF
E150 FF FF FF FF FF 3F CF 07 F8 FC FC FC FC FC FC FC : EC
E160 FF FF FF FF FF FF FF 7F 88 C3 F0 FF FF FF FF FF : AE
E170 67 0F 3F FF FF FF FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : 8C
E180 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
E190 FF FF FF FF FF FF FF FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : D4
E1A0 FF FF FF FF FF FF FF 7F FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
E1B0 FF FF FF FF FF FF FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : D4
E1C0 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF F0 C5 : 27
E1D0 FF FF FF FF FF FF 7F 1F F8 FC FC FC FC FC FC FC : 74
E1E0 FF FF FF FF FF FF FF 7F C8 C5 F0 FF FF FF FF FF : F0
E1F0 9F 1F 7F FF FF FF FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : 14
---------------------------------------------------------
SUM  18 9F B9 1F 90 6D CE 98 DB 57 BC 9B F7 72 76 AE : 08
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E200 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
E210 FF FF FF FF FF FF FF FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : D4
E220 FF FF FF FF FF FF FF 7F FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
E230 FF FF FF FF FF FF FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : D4
E240 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF F8 E2 : 4C
E250 FF FF FF FF FF FF 3F 8F F8 FC FC FC FC FC FC FC : A4
E260 FF FF FF FF FF FF FF 7F E4 E2 F8 FF FF FF FF FF : 31
E270 4F 8F 3F FF FF FF FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : F4
E280 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
E290 FF FF FF FF FF FF FF FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : D4
E2A0 FC F9 F8 FC F9 F8 FC 7F 1F 4F 8F 1F 4F 8F 1F FF : 6D
E2B0 C1 94 88 C1 94 88 C1 FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : 56
E2C0 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
E2D0 FF FF FF FF FF FF FF FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : D4
E2E0 FC F9 F8 FC F9 F8 FC 7F 1F 4F 8F 1F 4F 8F 1F FF : 6D
E2F0 C1 94 88 C1 94 88 C1 FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : 56
---------------------------------------------------------
SUM  BE 9E 34 6E 0E F4 AE 80 ED 5B F1 18 78 F8 11 AB : AB
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E300 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
E310 FF FF FF FF FF FF FF FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : D4
E320 FF FF FF FF FF FF FF 7F FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
E330 FF FF FF FF FF FF FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : D4
E340 7F FF FF FF FF FF F0 E5 FF FF FF FF FF FF 70 25 : DE
E350 FF FF FF FF FF FF 70 25 F8 FC FC FC FC FC 7C 3C : 2B
E360 E2 F0 FF FF FF FF FF 7F 22 70 FF FF FF FF FF FF : D8
E370 22 70 FF FF FF FF FF FF 3C 7C FC FC FC FC FC F8 : 28
E380 7F FF FF FF FF FC F3 FF FF D0 64 A1 00 01 80 02 : C0
E390 FF C3 10 45 28 42 A4 10 F8 FC 3C 1C BC 1C 9C 3C : 31
E3A0 83 C0 E0 F0 F8 FF FF 7F 00 80 00 00 20 E4 95 FF : A0
E3B0 80 00 01 01 43 FF 3F FF 7C FC FC FC FC FC FC F8 : 5E
E3C0 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF F0 F8 F0 F8 F0 FF : 35
E3D0 FF FF 3F 7F 3F 7F 3F FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : 94
E3E0 FF FF FF FF FF FF FF 7F FF F0 F8 F0 F8 F0 FF FF : 35
E3F0 FF 3F 7F 3F 7F 3F FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : 94
---------------------------------------------------------
SUM  F8 18 A4 E9 16 F0 6B 0D AC 0C 68 85 A4 C9 71 71 : 12
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E400 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF F0 F8 F0 F8 F0 FF : 35
E410 FF FF 3F 7F 3F 7F 3F FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : 94
E420 FF F0 F8 F0 F8 F0 FF 7F FF 3F 7F 3F 7F 3F FF FF : F5
E430 FF F0 F8 F0 F8 F0 FF FF FC 3C 7C 3C 7C 3C FC F8 : 59
E440 7F FF F0 F8 F0 F8 F0 FF FF FF 3F 7F 3F 7F 3F FF : F5
E450 FF FF F0 F8 F0 F8 F0 FF F8 FC 3C 7C 3C 7C 3C FC : 59
E460 FF F0 F8 F0 F8 F0 FF 7F FF 3F 7F 3F 7F 3F FF FF : F5
E470 FF F0 F8 F0 F8 F0 FF FF FC 3C 7C 3C 7C 3C FC F8 : 59
E480 7F FF F0 F8 F0 F8 F0 FF FF FF 3F 7F 3F 7F 30 F8 : DF
E490 FF FF F0 F8 F0 F8 30 7F F8 FC 3C 7C 3C 7C 3C FC : 19
E4A0 FF F0 F8 F0 F8 F0 FF 7F F0 38 70 3F 7F 3F FF FF : D0
E4B0 3F 70 38 F0 F8 F0 FF FF FC 3C 7C 3C 7C 3C FC F8 : 59
E4C0 7F FF F0 F8 F0 F8 F0 FF FF FF 30 78 30 78 30 FF : BA
E4D0 FF FF 30 78 30 78 30 FF F8 FC 3C 7C 3C 7C 3C FC : 19
E4E0 FF F0 F8 F0 F8 F0 FF 7F FF 30 78 30 78 30 FF FF : BA
E4F0 FF 30 78 30 78 30 FF FF FC 3C 7C 3C 7C 3C FC F8 : 19
---------------------------------------------------------
SUM  30 38 9E 8E 5E 8E 56 70 B9 C2 24 BB 33 BB 2B C1 : 7A

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E500 7F FF FF FF FF FF F0 F8 FF F0 F8 F8 F0 FF 30 78 : D8
E510 FF 3F 7F 7F 3F FF 30 78 F8 FC FC FC FC FC 3C 7C : BE
E520 F8 F0 FF F0 F8 F8 F0 7F 78 30 FF 30 78 78 30 FF : 2C
E530 78 30 FF 30 78 78 30 FF 7C 3C FC 3C 7C 7C 3C F8 : 12
E540 7F FF F0 F8 F0 F8 F8 F0 FF FF 30 60 03 07 0F 1F : FC
E550 FF FF 30 18 00 80 C0 E0 F8 FC 3C 7C 3C 7C 3C 3C : 42
E560 FF F0 F8 F8 F0 F8 F0 7F FF 1F 0F 07 03 60 30 FF : FC
E570 FF E0 C0 80 00 18 30 FF FC 3C 7C 7C 3C 7C 3C F8 : 82
E580 7F F0 F8 F8 F0 FF F0 F8 FF 30 78 78 30 FF 30 78 : 2C
E590 FF 30 78 78 30 FF 30 78 F8 3C 7C 7C 3C FC 3C 7C : 12
E5A0 F8 F0 FF F0 F8 F8 F0 7F 78 30 FF 30 78 78 30 FF : 2C
E5B0 78 30 FF 30 78 78 30 FF 7C 3C FC 3C 7C 7C 3C F8 : 12
E5C0 7F FF FF F0 F8 FE FE FE FF FC FC 00 1C 00 1C 00 : 8E
E5D0 FF 70 00 3F 00 70 00 61 F8 7C 3C FC 7C 7C FC FC : 1B
E5E0 FF FF FF FF FF FE E0 7F 0C 00 F0 E0 84 1C FC FF : CF
E5F0 01 1F 0F 43 60 70 FC FF FC FC FC FC FC 1C 04 F8 : 41
---------------------------------------------------------
SUM  D6 F9 CF 27 75 40 32 07 C7 FA F9 F7 D6 F1 7F 1B : C5

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E600 7F FF FF F8 FC FF FE E0 FF F8 F8 00 18 F0 01 06 : 4C
E610 FF 60 00 1F 7F 00 80 0C F8 FC 7C FC FC FC 3C 3C : 65
E620 E0 E1 E1 F1 F0 F8 FF 7F C0 F8 C0 F8 E0 FC FC FF : 40
E630 FC 0E 3E 0C 40 60 F8 FF 3C 3C 3C 3C 3C 7C FC F8 : 87
E640 7F FF FF E0 F0 FF FF C2 FF FF FF E0 02 06 80 05 : 77
E650 FF FF 00 00 3F 00 00 18 F8 FC FC 7C FC FC 3C 3C : 31
E660 E0 E0 F0 F8 FC FF FF 7F 41 43 42 20 00 FF FF FF : 04
E670 08 18 30 00 F1 FF FF FF 3C 7C 7C FC FC FC FC F8 : 5A
E680 7F FE FF FF FF F3 E0 E0 FF 07 03 83 82 86 84 01 : 46
E690 FF CF 03 03 07 0C 08 10 F8 FC FC FC 1C 0C 1C FC : 2B
E6A0 FF FE F8 E0 E0 F0 FF 7F 03 07 07 07 47 CF FF FF : 4F
E6B0 07 1F 1F 8F C0 FC FF FF DC 9C 9C 0C 0C 0C FC F8 : BA
E6C0 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
E6D0 FF FF FF FF FF FF FF FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : D4
E6E0 FF FF FF FF FF FF FF 7F FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
E6F0 FF FF FF FF FF FF FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : D4
---------------------------------------------------------
SUM  C0 2A 52 59 69 3B 54 AC 2F 7E C1 30 11 C4 7D 57 : 80

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E700 7F FF FF FF F8 FE F8 C0 FF F8 00 E7 8F 1F 00 71 : 27
E710 FF 10 31 07 82 C0 88 00 F8 FC FC 0C 3C FC 3C 04 : 85
E720 FF FF FE F9 FC FE FF 7F 82 1F 00 F1 E3 07 0C FF : F4
E730 33 00 E3 C1 88 1C 7E FF FC 7C FC FC FC 3C 0C F8 : A4
E740 7F FF FF FF E3 F0 F0 F8 FF F8 F8 F8 F0 80 78 F8 : FE
E750 FF FF 7F 7E 00 7C 78 00 F8 FC FC 7C 1C 3C 7C 7C : AB
E760 F8 F9 FF FF FF FF FF 7F 00 F8 F8 F8 F8 F8 F9 FF : 3B
E770 7F 7F 7F 7F FF FF FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : D4
E780 55 00 00 00 00 00 00 00 55 00 00 00 00 00 00 00 : AA
E790 55 02 11 02 11 02 11 02 50 E8 14 A8 14 A8 14 A8 : FC
E7A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E7B0 11 02 11 02 11 02 11 02 14 A8 14 A8 14 A8 14 88 : 1C
E7C0 3E 7F 7F 7F 7F 7F 49 7F 3E 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F : 38
E7D0 FF C3 81 C3 FF FF 9F FF FF 99 FF 99 FF FF 99 E7 : 50
E7E0 49 7F 49 7F 7F 7F 7F 3E 63 7F 7F 7F 7F 7F 7F 3E : E6
E7F0 F9 FF FF 9F E7 F9 FF 00 99 FF FF 99 99 99 FF 00 : D6
---------------------------------------------------------
SUM  DF 48 77 1F E5 3C EB 74 5A 9D 04 C8 68 F4 FB AB : 02

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E800 7F FF FF F0 FC FF FF FF FF FF FF 38 01 1F FF FF : B9
E810 FF FF 83 00 F0 FF FF FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : 4A
E820 7F FC FE FF E1 F0 FC FF FF 38 03 9F F8 01 3F FF : 54
E830 FF 1F 0F FF 01 E0 FF FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : E7
E840 7F F0 FC FF FF E0 F0 FF FF 78 07 F8 83 FC 03 FF : 2F
E850 FF 01 E0 1F E3 00 F8 FF F8 FC FC FC FC 7C 3C FC : 75
E860 7F F0 F0 F8 F8 FC FE FF FF E0 07 83 44 00 1F FF : 13
E870 FF 00 08 18 31 01 C7 FF F8 FC 7C 7C FC FC FC FC : F3
E880 7F F8 F0 E1 C8 F8 F8 F9 FF 1C 81 F0 83 E0 01 FF : E8
E890 FF 03 E1 1F 3F 01 F0 FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : 0D
E8A0 7F FF F8 FC FF FF FE F8 FF F1 78 00 C6 83 0F FF : 25
E8B0 FF FF 00 78 0F 83 C0 E0 F8 FC FC 7C FC FC FC FC : 04
E8C0 7F FF FF FF F0 FF FF FF FF 0F 8C 01 4F C7 E0 FF : F9
E8D0 FF C1 1F FF FF 9F 0F FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : 66
E8E0 7F FF FF FF FF FF FC E0 FF E3 F1 C8 84 0E 1F FF : A1
E8F0 FF FF FF FF 3F 0F 03 C0 F8 FC FC FC FC FC FC FC : E9
---------------------------------------------------------
SUM  F0 B1 48 8C 1B D2 59 66 B8 6E E6 EB BC B4 8F D8 : EF
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E900 7F FF F8 FE FF FF FC FF FF F1 70 01 E3 87 3F FF : 76
E910 FF FF 0F 1F 3C 18 80 FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : DB
E920 FF FF FF FF FF FF FF 7F FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
E930 FF FF FF FF FF FF FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : D4
E940 7F FF FF FF FC F8 F0 F0 FF FF E0 00 07 3F 7F FF : F2
E950 FF FF 1F 03 C0 F0 F8 FC F8 FC FC FC FC 7C 3C 3C : A0
E960 F0 F0 F8 FC FF FF FF 7F FF 7F 3F 07 00 E0 FF FF : F2
E970 FC F8 F0 C0 03 1F FF FF 3C 3C 7C FC FC FC FC F8 : A0
E980 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF F0 C5 90 98 C2 F0 : 05
E990 FF FF 7F 1F 4F CF 1F 7F F8 FC FC FC FC FC FC FC : 34
E9A0 FF FF FF FF FF FF FF 7F FF F0 C5 90 98 C2 F0 FF : 05
E9B0 FF 7F 1F 4F CF 1F 7F FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : 34
E9C0 7F F8 E2 E4 E2 F8 FF FF FF 3F 8F 4F 8F 3F FF FF : FD
E9D0 FF FF FF FF FF FF FF FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : D4
E9E0 FF FF FF FF FF FF FF 7F FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
E9F0 FF FF F8 E2 E4 E2 F8 FF FC FC 3C 8C 4C 8C 3C F8 : 61
---------------------------------------------------------
SUM  DE 53 7F 09 D7 DF F1 5E 08 BB 71 1A CF 2D CC F9 : CD

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EA00 7F FF F8 E2 E4 E2 F8 FF FF FF 3F 8F 4F 8F 3F FF : FD
EA10 FF FF F8 E2 E4 E2 F8 FF F8 FC 3C 8C 4C 8C 3C FC : 61
EA20 FF FF F8 E2 E4 E2 F8 7F FF FF 3F 8F 4F 8F 3F FF : FD
EA30 FF FF F8 E2 E4 E2 F8 FF FC FC 3C 8C 4C 8C 3C F8 : 61
EA40 7F FF F8 E2 E4 E2 F8 FF FF FF 3F 8F 4F 8F 3F FF : FD
EA50 FF FF F8 E2 E4 E2 F8 FF F8 FC 3C 8C 4C 8C 3C FC : 61
EA60 FF FF F8 E2 E4 E2 F8 7F FF FF 3F 8F 4F 8F 3F FF : FD
EA70 FF FF F8 E2 E4 E2 F8 FF FC FC 3C 8C 4C 8C 3C F8 : 61
EA80 7F FF FC F9 F8 FC FF FF FF FF 1F 4F 8F 1F FF FF : 7D
EA90 FF FF C1 94 88 C1 FF FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : 76
EAA0 FF FF FF FF FF FF FF 7F FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
EAB0 FF FF FF FF FF FF FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : D4
EAC0 7F F0 E5 E2 F0 FF FF FF FF 7F 30 25 62 F0 FF FF : 46
EAD0 FF FF 7F 30 25 62 F0 FF F8 FC FC 7C 3C 3C 7C FC : 7F
EAE0 FF FF FF FF FF FF FF 7F FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
EAF0 FF FF FF FF FF FF FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : D4
---------------------------------------------------------
SUM  F0 E1 DD AB B1 2A A9 F0 C8 58 29 4E 8B A9 58 C8 : B8

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EB00 7F FF FC F9 F8 FC F9 F8 FF FF 1F 4F 8F 1F 4F 8F : 50
EB10 FF FF C1 94 88 C1 94 88 F8 FC FC FC FC FC FC FC : 94
EB20 FC F9 F8 FC F9 F8 FC 7F 1F 4F 8F 1F 4F 8F 1F FF : 6D
EB30 C1 94 88 C1 94 88 C1 FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : 56
EB40 7F F0 E5 E2 F0 FF FF FF FF 70 25 22 70 FF FF FF : 46
EB50 FF 70 25 22 70 FF FF FF F8 7C 3C 3C 7C FC FC FC : 7F
EB60 FF FF FF F0 E5 E2 F0 7F FF FF FF 70 25 22 70 FF : 46
EB70 FF FF FF 70 25 22 70 FF FC FC FC 7C 3C 3C 7C F8 : 7F
EB80 7F FF FF FF FF FC F3 FF FF DF 6F AF 03 01 81 03 : ED
EB90 FF FF FF FF FF FF FF F8 F8 FC FC FC FC FC FC 3C : 0D
EBA0 83 C0 E0 F0 F8 FF FF 7F 01 80 00 00 20 E4 95 FF : A1
EBB0 E0 00 01 01 43 FF 3F FF 7C FC FC FC FC FC FC F8 : BE
EBC0 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF F0 F8 F0 F8 F0 FF : 35
EBD0 FF FF 3F 7F 3F 7F 3F FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : 94
EBE0 FF FF FF FF FF FF FF 7F FF F0 F8 F0 F8 F0 FF FF : 35
EBF0 FF 3F 7F 3F 7F 3F FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : 94
---------------------------------------------------------
SUM  14 E3 E0 59 6C F4 14 6B 6A 6B 49 37 1E BC 42 9C : 1C

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EC00 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF F0 F8 F0 F8 F0 FF : 35
EC10 FF FF 3F 7F 3F 7F 3F FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : 94
EC20 FF F0 F8 F0 F8 F0 FF 7F FF 3F 7F 3F 7F 3F FF FF : F5
EC30 FF F0 F8 F0 F8 F0 FF FF FC 3C 7C 3C 7C 3C FC F8 : 59
EC40 7F FF F0 F8 F0 F8 F0 FF FF FF 3F 7F 3F 7F 3F FF : F5
EC50 FF FF F0 F8 F0 F8 F0 FF F8 FC 3C 7C 3C 7C 3C FC : 59
EC60 FF F0 F8 F0 F8 F0 FF 7F FF 3F 7F 3F 7F 3F FF FF : F5
EC70 FF F0 F8 F0 F8 F0 FF FF FC 3C 7C 3C 7C 3C FC F8 : 59
EC80 7F FF F0 F8 F0 F8 F0 FF FF FF 3F 7F 3F 7F 33 FB : E5
EC90 FF FF F0 F8 F0 F8 30 7F F8 FC 3C 7C 3C 7C 3C FC : 19
ECA0 FF F0 F8 F0 F8 F0 FF 7F F4 3B 73 3F 7F 3F FF FF : DA
ECB0 BF 70 38 F0 F8 F0 FF FF FC 3C 7C 3C 7C 3C FC F8 : D9
ECC0 7F FF F0 F8 F0 F8 F0 FF FF FF 30 78 30 78 30 FF : BA
ECD0 FF FF 30 78 30 78 30 FF F8 FC 3C 7C 3C 7C 3C FC : 19
ECE0 FF F0 F8 F0 F8 F0 FF 7F FF 30 78 30 78 30 FF FF : BA
ECF0 FF 30 78 30 78 30 FF FF FC 3C 7C 3C 7C 3C FC F8 : 19
---------------------------------------------------------
SUM  B0 38 9E 8E 5E 8E 56 70 BD C5 27 BB 33 BB 2E C4 : 0A

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
ED00 7F FF FF FF FF FF F0 F8 FF F3 FB FB F3 FF 30 78 : E4
ED10 FF 3F 7F 7F 3F FF 30 78 F8 FC FC FC FC FC 3C 7C : BE
ED20 F8 F0 FF F0 F8 F8 F0 7F 78 30 FF 30 78 78 30 FF : 2C
ED30 78 30 FF 30 78 78 30 FF 7C 3C FC 3C 7C 7C 3C F8 : 12
ED40 7F FF F0 F8 F0 F8 F8 F0 FF FF 30 60 03 07 0F 1F : FC
ED50 FF FF 30 18 00 80 C0 E0 F8 FC 3C 7C 3C 7C 3C 3C : 42
ED60 FF F0 F8 F8 F0 F8 F0 7F FF 1F 0F 07 03 60 30 FF : FC
ED70 FF E0 C0 80 00 18 30 FF FC 3C 7C 7C 3C 7C 3C F8 : 82
ED80 7F F0 F8 F8 F0 FF F0 F8 FF 33 7B 7B 33 FF 33 7B : 3E
ED90 FF 30 78 78 30 FF 30 78 F8 3C 7C 7C 3C FC 3C 7C : 12
EDA0 F8 F0 FF F0 F8 F8 F0 7F 7B 33 FF 33 7B 7B 33 FF : 3E
EDB0 78 30 FF 30 78 78 30 FF 7C 3C FC 3C 7C 7C 3C F8 : 12
EDC0 7F FF FF F0 F8 FE FE FE FF FC FC 00 1C 00 1C 00 : 8E
EDD0 FF 70 00 3F 00 70 00 61 F8 7C 3C FC 7C 7C FC FC : 1B
EDE0 FF FF FF FF FF FE E0 7F 0C 00 F0 E0 84 1C FC FF : CF
EDF0 01 1F 0F 43 60 70 FC FF FC FC FC FC FC 1C 04 F8 : 41
---------------------------------------------------------
SUM  D6 F9 CF 27 75 40 32 07 CA 03 FF 00 DF F4 85 1E : F5
```

リスト続く

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EE00 7F FF FF F8 FC FF FE E0 FF F8 F8 00 18 F0 01 06 : 4C
EE10 FF 60 00 1F 7F 00 80 0C F8 FC 7C FC FC FC 3C 3C : 65
EE20 E0 E1 E1 F1 F0 F8 FF 7F C0 F8 C0 F8 E0 FC FC FF : 40
EE30 FC 0E 3E 0C 40 60 F8 FF 3C 3C 3C 3C 3C 7C FC F8 : 87
EE40 7F FF FF E0 F0 FF FF C2 FF FF FF E0 02 06 80 05 : 77
EE50 FF FF 00 00 3F 00 00 18 F8 FC FC 7C FC FC 3C 3C : 31
EE60 E0 E0 F0 F8 FC FF FF 7F 41 43 42 20 00 FF FF FF : 04
EE70 08 18 30 00 F1 FF FF FF 3C 7C 7C FC FC FC FC F8 : 5A
EE80 7F FE FF FF FF F3 E0 E0 FF 07 03 83 82 86 84 01 : 46
EE90 FF CF 03 03 07 0C 08 10 F8 FC FC FC 1C 0C 1C FC : 2B
EEA0 FF FE F8 E0 E0 F0 FF 7F 03 07 07 07 47 CF FF FF : 4F
EEB0 07 1F 1F 8F C0 FC FF FF DC 9C 9C 0C 0C 0C FC F8 : BA
EEC0 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
EED0 FF FF FF FF FF FF FF FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : D4
EEE0 FF FF FF FF FF FF FF 7F FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
EEF0 FF FF FF FF FF FF FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : D4
------------------------------------------------------------
SUM  C0 2A 52 59 69 3B 54 AC 2F 7E C1 30 11 C4 7D 57 : 80
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EF00 7F FF FF FF F8 FE F8 C0 FF F8 00 E7 8F 1F 00 71 : 27
EF10 FF 10 31 07 82 C0 88 00 F8 FC FC 0C 3C FC 3C 04 : 85
EF20 FF FF FE F9 FC FE FF 7F 82 1F 00 F1 E3 07 0C FF : F4
EF30 33 00 E3 C1 88 1C 7E FF FC 7C FC FC FC 3C 0C F8 : A4
EF40 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
EF50 FF FF FF FF FF FF FF FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : D4
EF60 FF FF FF FF FF FF FF 7F FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
EF70 FF FF FF FF FF FF FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : D4
EF80 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
EF90 FF FF FF FF FF FF FF FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : D4
EFA0 FF FF FF FF FF FF FF 7F FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
EFB0 FF FF FF FF FF FF FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : D4
EFC0 3E 7F 7F 7F 7F 7F 49 7F 3E 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F : 38
EFD0 FF FF FF FF FF FF 9F FF FF 99 FF 99 FF FF 99 E7 : 46
EFE0 49 7F 49 7F 7F 7F 7F 3E 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 3E : 02
EFF0 F9 FF FF 9F E7 F9 FF 00 99 FF FF 99 99 99 FF 00 : D6
------------------------------------------------------------
SUM  27 02 CF 54 DA C6 5B F2 AE 11 E0 FC 2C E0 D6 F4 : AA
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F000 7F FF FF F0 FC FF FF FF FF FF FF 38 01 1F FF 9E : 58
F010 FF FF 83 00 F0 FF FF 7F F8 FC FC FC FC FC FC FC : CA
F020 7F FC FE FF E1 F0 FC FF FF 38 03 9F F8 01 3F 9E : F3
F030 FF 1F 0F FF 01 E0 FF 7F F8 FC FC FC FC FC FC FC : 67
F040 7F F0 FC FF FF E0 F0 FF FF 78 07 F8 83 FC 03 9E : CE
F050 FF 01 E0 1F E3 00 F8 7F F8 FC FC FC FC 7C 3C FC : F5
F060 7F F0 F0 F8 F8 FC FE FF FF E0 07 83 44 00 1F 9E : B2
F070 FF 00 08 18 31 01 C7 7F F8 FC 7C 7C FC FC FC FC : 73
F080 7F F8 F0 E1 C8 F8 F8 F9 FF 1C 81 F0 83 E0 01 9E : 87
F090 FF 03 E1 1F 3F 01 F0 7F F8 FC FC FC FC FC FC FC : 8D
F0A0 7F FF F8 FC FF FF FE F8 FF F1 78 00 C6 83 0F 9E : C4
F0B0 FF FF 00 78 0F 83 C0 60 F8 FC FC 7C FC FC FC FC : 84
F0C0 7F FF FF FF F0 FF FF FF FF 0F 8C 01 4F C7 E0 9E : 98
F0D0 FF C1 1F FF FF 9F 0F 7F F8 FC FC FC FC FC FC FC : E6
F0E0 7F FF FF FF FF FF FC E0 FF E3 F1 C8 84 0E 1F 9E : 40
F0F0 FF FF FF FF 3F 0F 03 40 F8 FC FC FC FC FC FC FC : 69
------------------------------------------------------------
SUM  F0 B1 48 8C 1B D2 59 66 B8 6E E6 EB BC B4 8F D0 : E7
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F100 7F FF F8 FE FF FF FC FF FF F1 70 01 E3 87 3F 9E : 15
F110 FF FF 0F 1F 3C 18 80 7F F8 FC FC FC FC FC FC FC : 5B
F120 FF FE FF FF FE FF FF 7F C0 02 90 C0 3A 20 9F FF : 80
F130 1F 7F FF 0F 63 23 0F FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : 1C
F140 7F FF FF FF FC F8 F0 F0 FF FF E0 00 07 30 4C 80 : 31
F150 FF FF 1F 03 C0 30 C8 04 F8 FC FC FC FC 7C 3C 3C : B8
F160 F0 F0 F8 FC FF FF FF 7F 88 43 30 07 00 E0 FF FF : 30
F170 64 08 30 C0 03 1F FF FF 3C 3C 7C FC FC FC FC F8 : 58
F180 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF F0 C5 90 98 C2 F0 : 05
F190 FF FF 7F 1F 4F CF 1F 7F F8 FC FC FC FC FC FC FC : 34
F1A0 FF FF FF FF FF FF FF 7F FF F0 C5 90 98 C2 F0 FF : 05
F1B0 FF 7F 1F 4F CF 1F 7F FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : 34
F1C0 7F F8 E2 E4 E2 F8 FF FF FF 3F 8F 4F 8F 3F F0 C5 : B4
F1D0 FF FF FF FF FF FF 7F 1F F8 FC FC FC FC FC FC FC : 74
F1E0 FF FF FF FF FF FF FF 7F C8 C5 F0 FF FF FF FF FF : F0
F1F0 9F 1F 78 E2 E4 E2 F8 FF FC FC 3C 8C 4C 8C 3C F8 : A1
------------------------------------------------------------
SUM  06 02 3F 19 3A 43 51 06 1B 48 E4 DB 0A 3F 2A DF : A8
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F200 7F FF F8 E2 E4 E2 F8 FF FF FF 3F 8F 4F 8F 3F FF : FD
F210 FF FF F8 E2 E4 E2 F8 FF F8 FC 3C 8C 4C 8C 3C FC : 61
F220 FF FF F8 E2 E4 E2 F8 7F FF FF 3F 8F 4F 8F 3F FF : FD
F230 FF FF F8 E2 E4 E2 F8 FF FC FC 3C 8C 4C 8C 3C F8 : 61
F240 7F FF F8 E2 E4 E2 F8 FF FF FF 3F 8F 4F 8F 38 E2 : D9
F250 FF FF F8 E2 E4 E2 38 8F F8 FC 3C 8C 4C 8C 3C FC : 31
F260 FF FF F8 E2 E4 E2 F8 7F E4 E2 38 8F 4F 8F 3F FF : BE
F270 4F 8F 38 E2 E4 E2 F8 FF FC FC 3C 8C 4C 8C 3C F8 : 81
F280 7F FF FC F9 F8 FC FF FF FF FF 1F 4F 8F 1F FF FF : 7D
F290 FF FF C1 94 88 C1 FF FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : 76
F2A0 FC F9 F8 FC F9 F8 FC 7F 1F 4F 8F 1F 4F 8F 1F FF : 6D
F2B0 C1 94 88 C1 94 88 C1 FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : 56
F2C0 7F F0 E5 E2 F0 FF FF FF FF 7F 30 25 62 F0 FF FF : 46
F2D0 FF FF 7F 30 25 62 F0 FF F8 FC FC 7C 3C 3C 7C FC : 7F
F2E0 FC F9 F8 FC F9 F8 FC 7F 1F 4F 8F 1F 4F 8F 1F FF : 6D
F2F0 C1 94 88 C1 94 88 C1 FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : 56
------------------------------------------------------------
SUM  BE 8F 21 29 CF 2E 67 80 ED DB 42 8E 2B C9 91 AB : 43
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F300 7F FF FC F9 F8 FC F9 F8 FF FF 1F 4F 8F 1F 4F 8F : 50
F310 FF FF C1 94 88 C1 94 88 F8 FC FC FC FC FC FC FC : 94
F320 FC F9 F8 FC F9 F8 FC 7F 1F 4F 8F 1F 4F 8F 1F FF : 6D
F330 C1 94 88 C1 94 88 C1 FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : 56
F340 7F F0 E5 E2 F0 FF F0 E5 FF 70 25 22 70 FF 70 25 : B4
F350 FF 70 25 22 70 FF 70 25 F8 7C 3C 3C 7C FC 7C 3C : D6
F360 E2 F0 FF F0 E5 E2 F0 7F 22 70 FF 70 25 22 70 FF : AE
F370 22 70 FF 70 25 22 70 FF 3C 7C FC 7C 3C 3C 7C F8 : D3
F380 7F FF FF FF FF FC F3 FF FF D0 64 A1 00 39 98 32 : 40
F390 FF C3 10 45 28 42 A4 10 F8 FC 3C 1C BC 1C 9C 3C : 31
F3A0 83 C8 E6 F3 F8 FF FF 7F 30 9C 1F 87 20 E4 95 FF : A3
F3B0 82 0C 99 39 43 FF 3F FF 7C FC FC FC FC FC FC F8 : 3C
F3C0 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF F3 FB F4 FB F3 FF : 45
F3D0 FF FF 3F 7F BF 7F 3F FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : 14
F3E0 FF FF FF FF FF FF FF 7F FF F3 FB F4 FB F3 FF FF : 45
F3F0 FF 3F 7F BF 7F 3F FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : 14
------------------------------------------------------------
SUM  BC 1D 8F 5A 15 37 1B 8F FC 6C A3 D7 E2 1A ED 31 : B4
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F400 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF F3 FB F4 FB F3 FF : 45
F410 FF FF 3F 7F BF 7F 3F FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : 14
F420 FF F3 FB F4 FB F3 FF 7F FF 3F 7F BF 7F 3F FF FF : 85
F430 FF F3 FB F4 FB F3 FF FF FC 3C 7C BC 7C 3C FC F8 : E9
F440 7F FF F3 FB F4 FB F3 FF FF FF 3F 7F BF 7F 3F FF : 85
F450 FF FF F3 FB F4 FB F3 FF F8 FC 3C 7C BC 7C 3C FC : E9
F460 FF F3 FB F4 FB F3 FF 7F FF 3F 7F BF 7F 3F FF FF : 85
F470 FF F3 FB F4 FB F3 FF FF FC 3C 7C BC 7C 3C FC F8 : E9
F480 7F FF F3 FB F4 FB F3 FF FF FF 3F 7F BF 7F 30 F8 : 6F
F490 FF FF F3 FB F4 FB 33 7F F8 FC 3C 7C BC 7C 3C FC : A9
F4A0 FF F3 FB F4 FB F3 FF 7F F0 38 70 BF 7F 3F FF FF : 60
F4B0 3F 73 3B F4 FB F3 FF FF FC 3C 7C BC 7C 3C FC F8 : E9
F4C0 7F FF F3 FB F4 FB F3 FF FF FF 33 7B B4 7B 33 FF : 5A
F4D0 FF FF 33 7B B4 7B 33 FF F8 FC 3C 7C BC 7C 3C FC : 29
F4E0 FF F3 FB F4 FB F3 FF 7F FF 33 7B B4 7B 33 FF FF : 5A
F4F0 FF 33 7B B4 7B 33 FF FF FC 3C 7C BC 7C 3C FC F8 : 29
------------------------------------------------------------
SUM  30 50 C8 40 8E B8 68 70 B9 C5 2D C5 3E C4 31 C1 : 0A
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F500 7F FF FF FF FF FF F3 FB FF F0 F8 F8 F0 FF 33 7B : E4
F510 FF 3F 7F 7F 3F FF 33 7B F8 FC FC FC FC FC 3C 7C : C4
F520 FB F3 FF F3 FB FB F3 7F 7B 33 FF 33 7B 7B 33 FF : 50
F530 7B 33 FF 33 7B 7B 33 FF 7C 3C FC 3C 7C 7C 3C F8 : 24
F540 7F FF F3 FB F4 FB FB F3 FF FF 33 68 9B 37 6F 1F : 42
F550 FF FF 33 5B 64 B3 DB E3 F8 FC 3C 7C BC 7C 3C 3C : BD
F560 FF F3 FB FB F4 FB F3 7F FF 1F 6F 37 9B 68 33 FF : 42
F570 FF E3 DB B3 64 5B 33 FF FC 3C 7C 7C BC 7C 3C F8 : FD
F580 7F F3 FB FB F3 FF F3 FB FF 30 78 78 30 FF 30 78 : 3E
F590 FF 33 7B 7B 33 FF 33 7B F8 3C 7C 7C 3C FC 3C 7C : 24
F5A0 FB F3 FF F3 FB FB F3 7F 78 30 FF 30 78 78 30 FF : 3E
F5B0 7B 33 FF 33 7B 7B 33 FF 7C 3C FC 3C 7C 7C 3C F8 : 24
F5C0 7F FF FF F0 F8 FE FE FE FF FC FC 00 1C 00 1C 00 : 8E
F5D0 FF 70 00 3F 00 70 00 61 F8 7C 3C FC 7C 7C FC FC : 1B
F5E0 FF FF FF FF FF FE E0 7F 0C 00 F0 E0 84 1C FC FF : CF
F5F0 01 1F 0F 43 60 70 FC FF FC FC FC FC FC 1C 04 F8 : 41
------------------------------------------------------------
SUM  E2 11 F9 B5 57 C8 6E 19 CA FD 5C 32 09 2C E8 1E : D7
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F600 7F FF FF F8 FC FF FE E0 FF F8 F8 00 18 F0 01 06 : 4C
F610 FF 60 00 1F 7F 00 80 0C F8 FC 7C FC FC FC 3C 3C : 65
F620 E0 E1 E1 F1 F0 F8 FF 7F C0 F8 C0 F8 E0 FC FC FF : 40
F630 FC 0E 3E 0C 40 60 F8 FF 3C 3C 3C 3C 3C 7C FC F8 : 87
F640 7F FF FF E0 F0 FF FF C2 FF FF FF E0 02 06 80 05 : 77
F650 FF FF 00 00 3F 00 00 18 F8 FC FC 7C FC FC 3C 3C : 31
F660 E0 E0 F0 F8 FC FF FF 7F 41 43 42 20 00 FF FF FF : 04
F670 08 18 30 00 F1 FF FF FF 3C 7C 7C FC FC FC FC F8 : 5A
F680 7F FE FF FF FF F3 E0 E0 FF 07 03 83 82 86 84 01 : 46
F690 FF CF 03 03 07 0C 08 10 F8 FC FC FC 1C 0C 1C FC : 2B
F6A0 FF FE F8 E0 E0 F0 FF 7F 03 07 07 07 47 CF FF FF : 4F
F6B0 07 1F 1F 8F C0 FC FF FF DC 9C 9C 0C 0C 0C FC F8 : BA
F6C0 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
F6D0 FF FF FF FF FF FF FF FF F8 FC FC FC FC FC FC FC : D4
F6E0 FF FF FF FF FF FF FF 7F FF FF FF FF FF FF FF FF : 70
F6F0 FF FF FF FF FF FF FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : D4
------------------------------------------------------------
SUM  C0 2A 52 59 69 3B 54 AC 2F 7E C1 30 11 C4 7D 57 : 80
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F700 7F FF FF FF FD FE FD EA FF FA 55 EF DF BF 55 FB : 89
F710 FF BB 77 AF D6 EB DD AA F8 FC FC 5C FC FC 7C AC : 94
F720 FF FF FF FB FD FE FF 7F D7 BF 55 FB F7 AF 5E FF : 5A
F730 77 AA F7 EB DD BE FF FF FC FC FC FC FC FC 5C F8 : D8
F740 7F FF FF FF E3 F0 F0 F8 FF F8 F8 F8 F0 80 78 F8 : FE
F750 FF FF 7F 7E 00 7C 78 00 F8 FC FC 7C 1C 3C 7C 7C : AB
F760 F8 F9 FF FF FF FF FF 7F 00 F8 F8 F8 F8 F8 F9 FF : 3B
F770 7F 7F 7F 7F FF FF FF FF FC FC FC FC FC FC FC F8 : D4
F780 7F 11 08 11 08 11 08 11 FF 55 AA 55 AA 55 AA 55 : 2C
F790 FF 57 BB 57 BB 57 BB 57 F8 FC BC FC BC FC BC FC : A8
F7A0 08 11 08 11 08 11 08 11 AA 55 AA 55 AA 55 AA 55 : 60
F7B0 BB 57 BB 57 BB 57 BB 57 BC FC BC FC BC FC BC D8 : 04
F7C0 3E 7F 7F 7F 7F 7F 49 7F 3E 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F : 38
F7D0 FF C3 81 C3 FF FF 9F FF FF 99 FF 99 FF FF 99 E7 : 50
F7E0 49 7F 49 7F 7F 7F 7F 3E 63 7F 7F 7F 7F 7F 7F 3E : E6
F7F0 F9 FF FF 9F E7 F9 FF 00 99 FF FF 99 99 99 FF 00 : D6
------------------------------------------------------------
SUM  A9 69 36 BF F8 D5 2A 14 53 D1 52 7C 30 4E D6 2B : 83
```

正統派パズルゲーム

FM-7 シリーズ

F-BASIC(V3.0)+マシン語
DISK BASIC不可

「Trap Tower(トラップタワー)」

イラスト/ツトム・イサジ

★ ストーリー ★

んとね、あるところにね、「セイラ」っていう星があったわけ。でね、その星に「ピッカ」っていう国があってね、ず〜〜っと平和だったんだけどね、ある日突然(とつぜん)「サタン」があらわれて、その国を乗っ取ってしまったの。

で、正義感の強い人(プレイヤー)がサタンをやっつけにいったんだけど、ワナにかかって地下20階の塔(とう)に閉じこめられちゃったの。だから脱出(だっしゅつ)しなくちゃいけなくなったわけなのよ。わかってくれた?(以上原文のまま。)

★ プログラムについて ★

プログラムはBASIC 1本とマップデータ(&H5800〜&H6BFF)の2本でできている。

入力を終えたら、BASICプログラムは、

SAVE "CAS0:ファイル名"

としてカセットにセーブする。

データは、モニターから入力をして、

SAVEM "CAS0:MAP DATA", &H5800, &H6BFF, &H5800

としてセーブする。

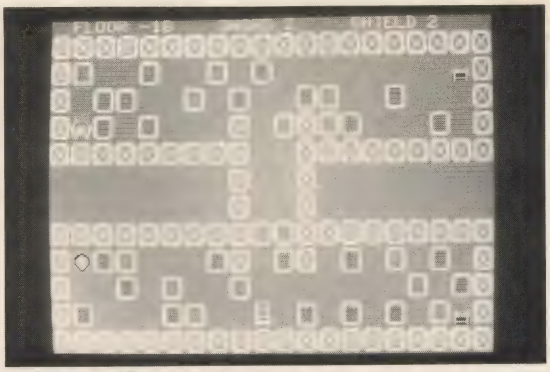
★ 実行方法 ★

BASICプログラムをロードし、RUNさせると、タイトル画面中に、

0 PLAY GAME
1 CONSTRUCT
2 DATA SAVE
3 DATA LOAD

と表示されるので、まず、3を選んでデータをロードしよう。そしてそのあとに、ゲームを始めるか、コンストラクションにするかを選んでおくれ。

▲まずは3を選んでおくれ。



▲ひぇーっ、囲まれてしまった。

★ 遊び方 ★

●キャラクターについて

青いブロック……押せるけど引けない。こわせる。
赤いブロック……押せないけど引ける。こわせる。
紫のブロック……押せるし引ける。こわせない。
緑のブロック……押せないし引けない。こわせない。
SWORD……ブロックをこわす。
SHIELD……青ブロック→赤ブロック
　　　　　赤ブロック→青ブロック　｝に変える。

階段（3種類）……階段には、上れる階段、上下できる階段、下りの階段の3種類がある。

●キー操作

[8][2][4][6]……プレイヤーキャラの移動。
（[GRAPH]+[8][2][4][6]で、その場で向きを変えられる）
[Z]キー……SWORDを使う。また階段の上り下りのさいのYESに対応。
[X]キー……SHIELDを使う。NOに対応する。
[PF1]……メニューにもどる。
[PF2]……その面に来たときの状態にもどす。
[PF3]……ゲーム途中でのデータのロード&セーブ。

⊙補足

地下1階で階段を上れば脱出成功となるわけだけど、その途中の過程（ブロックの移動やこわしたりした跡）はきちんと残っている。つまり、データが残ってるわけ。

●コンストラクションについて

[←][↑][↓][→]……カーソルの移動。
[スペース]……空白。
[0]～[8]……それぞれのキーに対応したキャラクターを置く（押せばわかる）。
[9]……プレイヤーキャラ。いくつでも置けるように見えるが、最後に置いたもののみ有効。
[+]……1つ上の階へ。
[-]……1つ下の階へ。
[*]……5つ上の階へ。
[/]……5つ下の階へ。
[CLS]……面データをクリアする。ただしプレイヤーキャラは残る。
[HOME]……4角の枠を入れる。[CLS]を押したあと押してみればすぐわかる。
[DUP]……その階のデータを別の階にコピーする。
[EL]……その階と別の階を入れかえる。プレイヤーキャラも移動する。
[PF1]……メニューへもどる。

⊙補足

プレイヤーキャラが画面の端に行けないように緑ブロックを置かないといけない。つくったデータのセーブ、ロードはメニューにもどって、セーブは[2]を押せばOK。そのさい別のテープを用意してセーブしたほうがいいと思うよ。そのまま0を押せば作った面で遊べるし、日を改めてゲームするときは、セーブしたテープをセットし、3を押せばOK。

★ 最後に ★

ブロックの押し引きで、パズルゲームも変わるもんだね。なかなか楽しめたよ。コンストラクションもついてるからオリジナル面も作れるしね。SEIRA君に一つ注文としてはマニュアル作りにも、もう少しでいいから力を入れておくれ。

☆参考資料

倉庫番、BOM！BOM！（本誌　87年4月号）

チェックサムプログラムリスト

```
100 ' CHECK-SUM
110 DIM TS(15)
120 WIDTH 80,25:CLS:PRINT "** CHECK-SUM  ﾀﾞﾝﾌﾟ ﾘｽﾄ **":PRINT
130 INPUT " START ADDRES ";ST$
140 INPUT " END   ADDRES ";ED$
150 SA=VAL("&H"+ST$):EA=VAL("&H"+ED$)
160 FOR J=0 TO 15:TS(J)=0:NEXT J
170 PRINT "Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum"
180 FOR I=1 TO 16:YS=0
190 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(SA),4);" ";
200 FOR J=0 TO 15:A=PEEK(SA):TS(J)=TS(J)+A:YS=YS+A
210 SA=SA+1:PRINT RIGHT$("0"+HEX$(A),2);" ";
220 NEXT J
230 PRINT ": ";RIGHT$("0"+HEX$(YS),2)
240 NEXT I
250 PRINT "-----------------------------------------------------------"
260 PRINT "Sum  ";:YS=0
270 FOR J=0 TO 15:YS=YS+TS(J)
280 PRINT RIGHT$("0"+HEX$(TS(J)),2);" ";
290 NEXT J
300 PRINT ": ";RIGHT$("0"+HEX$(YS),2)
310 PRINT
320 IF INKEY$="" THEN 320
330 IF EA>=SA THEN 160
340 END
```

BASICプログラムリスト

```
10 '************************************************************
20 '***************             Trap Tower             ***************
30 '***************             1988/01/31             ***************
40 '***************              by SEIRA              ***************
50 '************************************************************
60 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥            INIT            ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
70 CLEAR 300,&H57EF:COLOR 7,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:PRINT"READ DATA"
80 DIM BB%(95),B1%(95),B2%(95),B3%(95),SW%(95),SL%(95),K1%(95),K2%(95),K3%(95)
90 DIM C2%(95),C4%(95),C6%(95),C8%(95),MAP(19,11):PLAY"T255L64V15","V15","V15"
100 ON KEY(1) GOSUB 1060:ON KEY(2) GOSUB 1080:ON KEY(3) GOSUB 1110
110 FOR I=0 TO 95:READ BB%(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ B1%(I):NEXT
120 FOR I=0 TO 95:READ B2%(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ B3%(I):NEXT
130 FOR I=0 TO 95:READ SW%(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ SL%(I):NEXT
140 FOR I=0 TO 95:READ K1%(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ K2%(I):NEXT
150 FOR I=0 TO 95:READ K3%(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ C2%(I):NEXT
160 FOR I=0 TO 95:READ C4%(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ C6%(I):NEXT
170 FOR I=0 TO 95:READ C8%(I):NEXT
180 FOR I=0 TO 15:READ A$:POKE &H57F0+I,VAL("&H"+A$):NEXT
190 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥            MENU            ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
200 CLS:SYMBOL(142,36),"Trap Tower",4,2,0:SYMBOL(150,40),"Trap Tower",4,2,6
210 LOCATE 13,9:PRINT"PUSH 0 - 3 KEY":LOCATE16,20:COLOR6:PRINT"by SEIRA":COLOR7
220 LOCATE 14,11:PRINT"0:PLAY GAME":LOCATE 14,13:PRINT"1:CONSTRUCT"
230 LOCATE 14,15:PRINT"2:DATA SAVE":LOCATE 14,17:PRINT"3:DATA LOAD"
240 A$=INKEY$:IF A$="" OR A$<"0" OR A$>"3" THEN 240
250 ON VAL(A$) GOTO 1320,1870,1910
260 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥            GAME            ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
270 K=PEEK(&H6BF0):XX=PEEK(&H6BF1):YY=PEEK(&H6BF2):M=1:SWD=0:SLD=0:CLS
280 FOR I=0 TO 19:POKE &H57F1,&H58+I:POKE &H57F4,&H6C+I:EXEC &H57F0:NEXT
290 Q=XX:W=YY:E=SWD:R=SLD
300 LOCATE 2,0:PRINT"FLOOR "+STR$(K-20)
310 LOCATE 15,0:PRINT"SWORD"+STR$(SWD):LOCATE 27,0:PRINT"SHIELD"+STR$(SLD)
320 P=&H6C00+K*256:FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 19:X=J:Y=I:MAP(J,I)=PEEK(P+I*20+J)
330 ON MAP(J,I) GOSUB 920,930,940,950,960,970,980,990,1000
340 NEXT J,I:X=XX:Y=YY:GOSUB 910
350 KEY(1) ON:KEY(2) ON:KEY(3) ON
360 '********************            MOVE            ********************
370 A$=INKEY$:A=-(A$="2" OR A$="4" OR A$="6" OR A$="8")-(A$="┴" OR A$="├" OR A$=
"┤" OR A$="┼")*2-(A$="Z")*3-(A$="X")*4
380 ON A GOTO 390,760,810,850:GOTO 370
390 XD=(A$="4")-(A$="6"):YD=(A$="8")-(A$="2"):A=PEEK(P+(YY+YD)*20+XX+XD)
400 ON A GOTO 370,490,370,490,530,550,570,570,570
410 'ﾅｼ
420 X=XX:Y=YY:ON PEEK(P+Y*20+X)+1 GOSUB 900,920,930,940,950,960,970,980,990,1000
430 XX=XX+XD:YY=YY+YD:X=XX:Y=YY:M=VAL(A$)/2:GOSUB 910
440 A=PEEK(P+(YY-YD*2)*20+XX-XD*2)
450 IF A<>3 AND A<>4 OR PEEK(P+(YY-YD)*20+XX-XD)<>0 THEN 370
460 POKE P+(YY-YD)*20+XX-XD,A:POKE P+(YY-YD*2)*20+XX-XD*2,0
470 X=XX-XD*2:Y=YY-YD*2:GOSUB 900:X=XX-XD:Y=YY-YD:ON A-2 GOSUB 940,950:GOTO 370
480 'ｱｵ or ﾑﾗｻｷ
490 IF PEEK(P+(YY+YD*2)*20+XX+XD*2)<>0 THEN 370
500 X=XX+XD*2:Y=YY+YD*2:ON A/2 GOSUB 930,950
510 POKE P+Y*20+X,A:POKE P+(YY+YD)*20+XX+XD,0:GOTO 420
520 'ｿｰﾄﾞ
530 BEEP1:SWD=SWD+1:POKE P+(YY+YD)*20+XX+XD,0:BEEP0:LOCATE 20,0:PRINT STR$(SWD):
GOTO 420
540 'ｼｰﾙﾄﾞ
550 BEEP1:SLD=SLD+1:POKE P+(YY+YD)*20+XX+XD,0:BEEP0:LOCATE 33,0:PRINT STR$(SLD):
GOTO 420
560 'ｶｲﾀﾞﾝ
570 XX=XX+XD:YY=YY+YD:X=XX:Y=YY:M=VAL(A$)/2:GOSUB 910:X=XX-XD:Y=YY-YD
580 GOSUB 900:ON PEEK(P+Y*20+X) GOSUB 920,930,940,950,960,970,980,990,1000
590 X=XX-XD*2:Y=YY-YD*2:A=PEEK(P+Y*20+X)
600 IF A<>3 AND A<>4 OR PEEK(P+(YY-YD)*20+XX-XD)<>0 THEN 630
610 POKE P+(YY-YD)*20+XX-XD,A:POKE P+Y*20+X,0
620 GOSUB 900:X=XX-XD:Y=YY-YD:ON A-2 GOSUB940,950
630 ON PEEK(P+YY*20+XX)-7 GOTO 680,710
640 BEEP1:LOCATE 2,0:PRINT"ﾉﾎﾞﾘﾏｽｶ? ":BEEP0
650 A$=INKEY$:IF A$="Z" AND K=19 THEN CLS:GOTO 1230
660 IF A$="Z" AND K<19 THEN K=K+1:CLS:GOTO 740
670 IF A$<>"X" THEN 650 ELSE LOCATE 2,0:PRINT"FLOOR "+STR$(K-20):GOTO 370
680 BEEP1:LOCATE 2,0:PRINT"ﾉﾎﾞﾘﾏｽｶ? ":BEEP0
690 A$=INKEY$:IF A$="Z" AND K=19 THEN CLS:GOTO 1230
700 IF A$="Z" AND K<19 THEN K=K+1:CLS:GOTO 740 ELSE IF A$<>"X" THEN 690
710 BEEP1:LOCATE 2,0:PRINT"ｵﾘﾏｽｶ?   ":BEEP0
```

リスト続く

```
720 A$=INKEY$:IF A$="Z" AND K>0 THEN K=K-1:CLS:GOTO 740
730 IF A$<>"X" THEN 720 ELSE LOCATE 2,0:PRINT"FLOOR "+STR$(K-20):GOTO 370
740 KEY(2) OFF:KEY(3) OFF:GOTO 290
750 '********************         TURN         ********************
760 M=-(A$="┴")-(A$="├")*2-(A$="┤")*3-(A$="┬")*4:X=XX:Y=YY:GOSUB 910
770 ON PEEK(P+Y*20+X) GOTO 370,370,370,370,780,790,640,680,710:GOTO 370
780 BEEP1:SWD=SWD+1:POKE P+Y*20+X,0:BEEP0:LOCATE 20,0:PRINT STR$(SWD):GOTO 370
790 BEEP1:SLD=SLD+1:POKE P+Y*20+X,0:BEEP0:LOCATE 33,0:PRINT STR$(SLD):GOTO 370
800 '********************       SWD & SLD      ********************
810 XD=(M=2)-(M=3):YD=(M=4)-(M=1):X=XX+XD:Y=YY+YD:A=PEEK(P+Y*20+X)
820 IF A<>2 AND A<>3 OR SWD=0 THEN 370 ELSE PLAY"O3GFGFGFGFEDC"
830 POKE P+Y*20+X,0:GOSUB 900:SWD=SWD-1
840 LOCATE 20,0:PRINT STR$(SWD)+" ":GOTO 370
850 XD=(M=2)-(M=3):YD=(M=4)-(M=1):X=XX+XD:Y=YY+YD:A=PEEK(P+Y*20+X)
860 IF A<>2 AND A<>3 OR SLD=0 THEN 370 ELSE PLAY"O5CDCDO6CDCDO7CDCDEEFFGG"
870 IF A=2 THEN GOSUB 940:POKE P+Y*20+X,3 ELSE GOSUB 930:POKE P+Y*20+X,2
880 SLD=SLD-1:LOCATE 33,0:PRINT STR$(SLD)+" ":GOTO 370
890 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥       ｷｬﾗｸﾀ PUT       ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
900 LINE(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),PSET,1,BF:RETURN
910 ON M GOSUB 1010,1020,1030,1040:RETURN
920 PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),BB%,PSET:RETURN
930 PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),B1%,PSET:RETURN
940 PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),B2%,PSET:RETURN
950 PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),B3%,PSET:RETURN
960 PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),SW%,PSET:RETURN
970 PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),SL%,PSET:RETURN
980 PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),K1%,PSET:RETURN
990 PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),K2%,PSET:RETURN
1000 PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),K3%,PSET:RETURN
1010 PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),C2%,PSET:RETURN
1020 PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),C4%,PSET:RETURN
1030 PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),C6%,PSET:RETURN
1040 PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),C8%,PSET:RETURN
1050 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥        RETURN        ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1060 KEY(1) OFF:KEY(2) OFF:KEY(3) OFF:RETURN 200
1070 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥        RETRY         ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1080 KEY(1) OFF:KEY(2) OFF:KEY(3) OFF:CLS:XX=Q:YY=W:SWD=E:SLD=R
1090 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 19:POKE P+I*20+J,MAP(J,I):NEXT J,I:RETURN 300
1100 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  DATA SAVE & LOAD  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1110 KEY(1) OFF:KEY(2) OFF:KEY(3) OFF
1120 LOCATE 2,0:PRINT"[Z] LOAD   [X] SAVE";SPC(19)
1130 A$=INKEY$:IF A$="X" THEN 1170 ELSE IF A$<>"Z" THEN 1130
1140 LOCATE 2,0:PRINT"DATA LOAD";SPC(10):LOADM"C. DATA":K=PEEK(&H7FF0)
1150 XX=PEEK(&H7FF1):YY=PEEK(&H7FF2):SWD=PEEK(&H7FF3):SLD=PEEK(&H7FF4)
1160 CLS:RETURN 290
1170 POKE &H7FF0,K:POKE &H7FF1,XX:POKE &H7FF2,YY:POKE&H7FF3,SWD:POKE&H7FF4,SLD
1180 LOCATE 2,0:PRINT"DATA SAVE";SPC(10)
1190 SAVEM"C. DATA",&H6C00,&H7FFF,&H6C00:LOCATE 2,0:PRINT SPC(10)
1200 LOCATE 2,0:PRINT"FLOOR "+STR$(K-20):LOCATE 15,0:PRINT"SWORD"+STR$(SWD)
1210 LOCATE 27,0:PRINT"SHIELD"+STR$(SLD):RETURN 350
1220 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥        ENDING        ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1230 KEY(1) OFF:KEY(2) OFF:KEY(3) OFF:PLAY"V15T150L16O5CDECDECDECDEA4"
1240 SYMBOL(0,0),"ﾔｯﾀｰ!!",14,7,6:FOR I=0 TO 5000:NEXT
1250 A$="ｻﾀﾝ｢ﾑﾑｯ! ﾖｸ ﾀﾞｯｼｭﾂ ﾃﾞｷﾀﾅ｡ ｼｶｼ ﾜﾅﾊ ｺﾚﾀﾞｹ      ﾃﾞﾊﾅｲ｡ ﾜﾀｼﾉ ﾄｺﾛﾏﾃﾞ ｸﾙｺﾄｶﾞ ﾃ
ﾞｷﾙｶﾅ｡       ﾜﾊﾊﾊﾊﾊﾊﾊﾊﾊﾊﾊﾊﾊﾊﾊﾊﾊ!!｣":LOCATE 0,8
1260 FOR I=1 TO LEN(A$):IF MID$(A$,I,1)=" " THEN PLAY"V0" ELSE PLAY"V15"
1270 PLAY"T255L64O3C32R64":PRINT MID$(A$,I,1);:FOR J=0 TO 30:NEXT J,I
1280 FOR I=1 TO 5000:NEXT:LOCATE 2,18:PRINT"ﾄ､ｲｳﾜｹﾃﾞ ﾓｯﾄ ｽｺﾞｲ ﾒﾝｦ ﾂｸｯﾃｸﾀﾞｻｲﾈ♥"
1290 LOCATE 12,22:PRINT"HIT SPACE KEY"
1300 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 1300
1310 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥     CONSTRUCTION     ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1320 K=PEEK(&H6BF0):XX=0:YY=0:KEY(1) ON
1330 CLS:LOCATE 2,0:PRINT"FLOOR "+STR$(K-20)
1340 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 19:A=PEEK(&H5800+K*256+I*20+J)
1350 X=J:Y=I:ON A GOSUB 920,930,940,950,960,970,980,990,1000:NEXT J,I
1360 IF K=PEEK(&H6BF0) THEN X=PEEK(&H6BF1):Y=PEEK(&H6BF2):GOSUB 1010
1370 LINE(XX*32,YY*16+8)-(XX*32+31,YY*16+23),PSET,7,B
1380 A$=INKEY$:ON -(A$="+")-(A$="-")*2-(A$=" ")*3-(A$=>"0" AND A$=<"9")*4-(A$>CH
R$(27) AND A$<CHR$(32))*5-(A$=CHR$(12))*6-(A$=CHR$(11))*7 GOTO 1410,1430,1460,14
80,1530,1590,1610
1390 ON -(A$=CHR$(5))-(A$=CHR$(17))*2-(A$="*")*3-(A$="/")*4 GOTO 1660,1760,1420,
1440:GOTO 1380
1400 'UP DOWN
1410 K=K+1:IF K>19 THEN K=0:GOTO 1330 ELSE 1330
1420 K=K+5:IF K>19 THEN K=K-20:GOTO 1330 ELSE 1330
1430 K=K-1:IF K<0 THEN K=19:GOTO 1330 ELSE 1330
```

```
1440 K=K-5:IF K<0 THEN K=K+20:GOTO 1330 ELSE 1330
1450 'SPACE
1460 POKE &H5800+K*256+YY*20+XX,0:X=XX:Y=YY:GOSUB 900:GOTO 1850
1470 'PUT
1480 X=XX:Y=YY:ON ASC(A$)-47 GOSUB 920,930,940,950,960,970,980,990,1000,1500
1490 POKE &H5800+K*256+YY*20+XX,ASC(A$)-47:GOTO 1850
1500 POKE &H6BF0,K:POKE &H6BF1,XX:POKE &H6BF2,YY:X=XX:Y=YY:GOSUB 1010
1510 POKE &H5800+K*256+YY*20+XX,0:RETURN 1850
1520 'MOVE ｶｰｿﾙ
1530 A=ASC(A$)-28:X=XX:Y=YY:ON A GOTO 1550,1560,1570
1540 XX=XX+1:IF XX>19 THEN XX=0:GOTO 1840 ELSE 1840
1550 XX=XX-1:IF XX<0 THEN XX=19:GOTO 1840 ELSE 1840
1560 YY=YY-1:IF YY<0 THEN YY=11:GOTO 1840 ELSE 1840
1570 YY=YY+1:IF YY>11 THEN YY=0:GOTO 1840 ELSE 1840
1580 'CLEAR
1590 CLS:FOR I=0 TO11:FOR J=0 TO19:POKE &H5800+K*256+I*20+J,0:NEXT J,I:GOTO1330
1600 'BOX
1610 FOR I=0 TO 19:POKE &H5800+K*256+ 0*20+I,1:NEXT
1620 FOR I=0 TO 19:POKE &H5800+K*256+11*20+I,1:NEXT
1630 FOR I=0 TO 11:POKE &H5800+K*256+I*20 +0,1:NEXT
1640 FOR I=0 TO 11:POKE &H5800+K*256+I*20+19,1:NEXT:GOTO 1330
1650 'ｴｸｽﾁｪﾝｼﾞ
1660 A=K:LOCATE 13,0:PRINT"ﾄﾞｺﾄ? "+STR$(A-20)
1670 SYMBOL(384,0),"[8] UP   [2] DOWN   [SPACE] ｹｯﾃｲ",1,1
1680 A$=INKEY$:ON -(A$="8")-(A$="2")*2-(A$=" ")*3 GOTO 1690,1700,1710:GOTO 1680
1690 IF A<19 THEN A=A+1:LOCATE 19,0:PRINT STR$(A-20)+" ":GOTO 1680 ELSE 1680
1700 IF A>0 THEN A=A-1:LOCATE 19,0:PRINT STR$(A-20)+" ":GOTO 1680 ELSE 1680
1710 LOCATE13,0:PRINT SPC(27):POKE&H6BF0,-(PEEK(&H6BF0)=A)*K-(PEEK(&H6BF0)=K)*A
1720 POKE &H57F1,&H58+K:POKE &H57F4,&H6C  :EXEC &H57F0
1730 POKE &H57F1,&H58+A:POKE &H57F4,&H58+K:EXEC &H57F0
1740 POKE &H57F1,&H6C  :POKE &H57F4,&H58+A:EXEC &H57F0:GOTO 1330
1750 'ｺﾋﾟｰ
1760 A=K:LOCATE 13,0:PRINT"ﾄﾞｺﾍ? "+STR$(A-20)
1770 SYMBOL(384,0),"[8] UP   [2] DOWN   [SPACE] ｹｯﾃｲ",1,1
1780 A$=INKEY$:ON -(A$="8")-(A$="2")*2-(A$=" ")*3 GOTO 1790,1800,1810:GOTO 1780
1790 IF A<19 THEN A=A+1:LOCATE 19,0:PRINT STR$(A-20)+" ":GOTO 1780 ELSE 1780
1800 IF A>0 THEN A=A-1:LOCATE 19,0:PRINT STR$(A-20)+" ":GOTO 1780 ELSE 1780
1810 LOCATE 13,0:PRINT SPC(27)
1820 POKE &H57F1,&H58+K:POKE &H57F4,&H58+A:EXEC &H57F0:K=A:GOTO 1330
1830 'WRITE ｶｰｿﾙ
1840 X=X*32:Y=Y*16+8:LINE(X,Y)-(X+31,Y+15),PSET,1,B
1850 LINE(XX*32,YY*16+8)-(XX*32+31,YY*16+23),PSET,7,B:GOTO 1380
1860 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥          SAVE          ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1870 CLS:PRINT"MAP DATA ｦ SAVE ｼﾏｽ":PRINT"PUSH SPACE KEY"
1880 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 1880
1890 CLS:PRINT"MAP DATA  SAVE":SAVEM"MAP DATA",&H5800,&H6BFF,&H5800:GOTO 200
1900 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥          LOAD          ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1910 CLS:PRINT"MAP DATA ｦ LOAD ｼﾏｽ":PRINT"PUSH SPACE KEY"
1920 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 1920
1930 CLS:PRINT"MAP DATA  LOAD":LOADM"MAP DATA":GOTO 200
1940 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥       ｷｬﾗｸﾀ DATA       ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1950 '********************           BB           ********************
1960 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-256,255,-832,831,-976,3135,-1012,12351,-1021,-16321,
-1021,-16321,-1012,12351,-976,3135,-832,831,-256,255,-1,-1,-1,-1,-1,-1
1970 DATA 0,0,1023,-64,8191,-8,16128,252,15552,828,15408,3132,15372,12348,15363,
-16324,15363,-16324,15372,12348,15408,3132,15552,828,16128,252,8191,-8,1023,-64,
0,0
1980 DATA 0,0,1023,-64,8191,-8,16383,-4,16383,-4,16383,-4,16383,-4,16383,-4,1638
3,-4,16383,-4,16383,-4,16383,-4,16383,-4,8191,-8,1023,-64,0,0
1990 '********************           B1           ********************
2000 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
2010 DATA 0,0,1023,-64,8191,-8,15360,60,15360,60,15360,60,15360,60,15360,60,1536
0,60,15360,60,15360,60,15360,60,15360,60,8191,-8,1023,-64,0,0
2020 DATA 0,0,1023,-64,8191,-8,15360,60,15360,60,15360,60,15360,60,15360,60,1536
0,60,15360,60,15360,60,15360,60,15360,60,8191,-8,1023,-64,0,0
2030 '********************           B2           ********************
2040 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1024, 63,-1024, 63,-1024, 63,-1024, 63,-1024, 63,-10
24, 63,-1024, 63,-1024, 63,-1024, 63,-1024, 63,-1,-1,-1,-1,-1,-1
2050 DATA 0, 0, 1023,-64, 8191,-8, 16383,-4, 16383,-4, 16383,-4, 16383,-4, 16383
,-4, 16383,-4, 16383,-4, 16383,-4, 16383,-4, 16383,-4, 8191,-8, 1023,-64, 0, 0
2060 DATA 0, 0, 1023,-64, 8191,-8, 15360, 60, 15360, 60, 15360, 60, 15360, 60, 1
5360, 60, 15360, 60, 15360, 60, 15360, 60, 15360, 60, 15360, 60, 8191,-8, 1023,-
64, 0, 0
2070 '********************           B3           ********************
2080 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
```

リスト続く

```
,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
2090 DATA 0,0,1023,-64,8191,-8,16383,-4,16383,-4,16383,-4,16383,-4,16383,-4,1638
3,-4,16383,-4,16383,-4,16383,-4,16383,-4,8191,-8,1023,-64,0,0
2100 DATA 0,0,1023,-64,8191,-8,15360,60,15360,60,15360,60,15360,60,15360,60,1536
0,60,15360,60,15360,60,15360,60,15360,60,8191,-8,1023,-64,0,0
2110 ´********************          SW          ********************
2120 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
2130 DATA 0,0,14336,0,15872,0,3968,0,992,0,248,0,62,0,15,-32768,3,-8192,0,-2048,
0,14336,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2140 DATA 0,0,14336,0,15872,0,3968,0,992,0,248,0,62,0,15,-32740,3,-8080,0,-1600,
0,16128,0,8064,0,29664,1,-16136,7,60,0,0
2150 ´********************          SL          ********************
2160 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-16,4095,-254,16639,-2018,30751,-3842,32527,-4096,15,
-3586,32655,-3842,32527,-962,31807,-242,28927,-62,17407,-16,4095,-1,-1,-1,-1
2170 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,1,-32768,1,-32768,1,-32768,511,-128,1,-32768,1,-32768,
1,-32768,1,-32768,1,-32768,0,0,0,0,0,0
2180 DATA 0,0,3,-16384,63,-1024,1008,4032,7939,-16136,14367,-2020,12543,-244,127
99,-116,12799,-116,12543,-244,7231,-968,3855,-3856,963,-15424,240,3840,15,-4096,
0,0
2190 ´********************          K1          ********************
2200 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
2210 DATA 768,192,1023,-64,768,192,768,192,768,192,1023,-64,768,192,768,192,768,
192,1023,-64,768,192,768,192,4095,-16,4095,-16,0,0,0,0
2220 DATA 768,192,1023,-64,768,192,768,192,768,192,1023,-64,768,192,768,192,768,
192,1023,-64,768,192,768,192,4095,-16,4095,-16,0,0,0,0
2230 ´********************          K2          ********************
2240 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-3328
,207,-3328,207,-3073,-49,-3328,207,-1,-1
2250 DATA 768,192,1023,-64,768,192,768,192,768,192,1023,-64,768,192,768,192,768,
192,1023,-64,768,192,768,192,768,192,1023,-64,768,192,0,0
2260 DATA 768,192,1023,-64,768,192,768,192,768,192,1023,-64,768,192,768,192,768,
192,1023,-64,768,192,768,192,768,192,1023,-64,768,192,0,0
2270 ´********************          K3          ********************
2280 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-3328
,207,-3328,207,-3073,-49,-3328,207,-1,-1
2290 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,768,192,768,192,1023,-64,768,192,768,192,7
68,192,1023,-64,768,192,0,0
2300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,768,192,768,192,1023,-64,768,192,768,192,7
68,192,1023,-64,768,192,0,0
2310 ´********************          C2          ********************
2320 DATA-1,-16257,-509,-32705,-1023,-32705,-1023,63,-1024,63,-1024,127,-3072,47
,-22528,21,-11264,43,-22016,85,-10368,491,-5184,983,-2614,-10321,-1281,-161,-641
,-321,-1,-1
2330 DATA 0,16256,508,24768,774,16448,512,0,63,-1024,255,-256,8191,-8,32767,-2,3
2767,-2,32767,-2,15487,-452,7231,-968,3637,10352,1920,480,1920,480,0,0
2340 DATA 0,0,0,7936,248,16256,510,-64,960,960,768,128,5135,-4056,10303,-1004,21
631,-470,10879,-428,5247,-472,2111,-1008,1077,10272,640,320,1280,160,0,0
2350 ´********************          C4          ********************
2360 DATA-1,-1,-11,32767,-342,-20481,-10923,22543,-5136,3,-64,3,-1024,3,-1024,15
,-256,3,-1024,0,-64,0,-5136,0,-10923,23555,-342,-20481,-11,32767,-1,-1
2370 DATA 0,0,15,-16384,1023,-4096,16383,-3984,15375,-996,63,-996,1023,-228,1023
,-208,255,-228,1023,-249,63,-1017,15375,-1017,16383,-4068,1023,-4096,15,-16384,0
,0
2380 DATA 0,0,5,16384,682,-24576,5461,22400,10240,992,63,-15392,1023,-3872,1023,
-3904,255,-3872,1023,-3848,63,-15368,10240,1016,5461,21472,682,-24576,5,16384,0,
0
2390 ´********************          C6          ********************
2400 DATA-1,-1,-2,-20481,-11,21887,-16326,-21845,0,4055,0,1023,0,63,-16384,255,-
4096,63,-16384,63,-16384,1023,-16384,4055,-4070,-21845,-11,21887,-2,-20481,-1,-1
2410 DATA 0,0,3,-4096,15,-64,14351,-4,-8129,-4036,-8129,-1024,-7937,-64,14591,-2
56,3327,-64,14591,-64,14399,-1024,14399,-4036,3599,-4,15,-64,3,-4096,0,0
2420 DATA 0,0,2,-24576,5,21824,1994,-21848,8128,20,8131,-1024,7951,-64,1807,-256
,783,-64,1807,-64,1987,-1024,1984,20,490,-21848,5,21824,2,-24576,0,0
2430 ´********************          C8          ********************
2440 DATA-1,-1,-641,-321,-1281,-161,-2581,21423,-5184,983,-10368,491,-22016,85,-
11264,43,-22528,21,-3072,47,-512,63,-1024,63,-1024,-32705,-1023,-32705,-1023,-16
257,-509,-1
2450 DATA 0,0,1920,480,1920,480,3604,-21392,7231,-968,15487,-452,32767,-2,32767,
-2,32767,-2,8191,-8,255,-256,63,-1024,0,64,514,24768,774,16256,508,0
2460 DATA 0,0,1280,160,640,320,1044,-21472,2111,-1008,5247,-472,10879,-428,21631
,-470,10303,-1004,5135,-4056,256,192,960,960,1023,32640,508,7936,248,0,0,0
2470 ´********************    ﾏｼﾝｺﾞ DATA      ********************
2480 DATA 8E,00,00,CE,00,00,C6,F0,A6,80,A7,C0,5A,26,F9,39
```

マシン語データ "MAP DATA"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5800 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
5810 01 01 01 01 01 00 00 02 00 03 03 03 03 00 02 00 : 15
5820 00 02 00 03 00 00 00 01 01 00 00 02 00 03 03 03 : 12
5830 03 00 02 00 00 02 00 03 00 00 00 01 01 00 00 02 : 0E
5840 00 03 03 03 03 00 02 00 00 02 00 03 00 00 00 01 : 14
5850 01 00 00 02 00 03 03 03 03 00 02 00 00 02 00 03 : 16
5860 00 00 00 01 01 00 00 02 00 03 03 03 03 00 02 00 : 12
5870 00 02 00 03 00 00 00 01 01 00 00 02 00 03 03 03 : 12
5880 03 00 02 00 00 02 00 03 01 01 01 01 01 00 00 02 : 11
5890 00 03 03 03 03 00 02 00 00 02 00 03 00 00 00 01 : 14
58A0 01 00 00 02 00 03 03 03 03 00 02 00 00 02 00 03 : 16
58B0 00 00 00 01 01 00 00 02 00 03 03 03 03 00 02 00 : 12
58C0 00 02 00 03 00 00 00 01 01 07 00 02 00 03 03 03 : 19
58D0 03 00 02 00 00 02 00 03 00 00 05 01 01 01 01 01 : 14
58E0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
58F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  0E 0F 0F 18 0B 0E 0C 1A 0C 17 15 1A 0E 10 12 18 : 1D

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5900 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
5910 01 01 01 01 01 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 : 06
5920 00 00 00 00 00 01 07 01 01 03 03 03 03 03 03 03 : 1F
5930 01 01 01 01 03 03 03 03 03 03 03 01 01 00 00 02 : 1D
5940 03 02 00 00 01 00 00 01 03 00 00 00 00 02 00 01 : 0D
5950 01 00 03 00 00 00 03 00 01 00 00 01 00 03 00 00 : 0C
5960 02 00 00 01 01 02 00 00 06 00 00 02 01 00 00 01 : 10
5970 00 00 03 02 00 00 00 01 01 03 00 00 06 00 00 03 : 13
5980 01 00 00 01 00 00 02 03 00 00 00 01 01 00 02 00 : 0B
5990 00 00 02 00 01 00 00 01 00 02 00 00 03 00 00 01 : 0A
59A0 01 00 00 03 02 03 00 00 01 00 00 01 02 00 00 00 : 0D
59B0 00 03 00 01 01 02 02 02 02 02 02 02 01 01 01 01 : 17
59C0 02 02 02 02 02 02 02 01 01 00 00 00 00 00 01 00 : 11
59D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 07 01 01 01 01 01 : 0D
59E0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
59F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  0E 0B 0E 0E 0E 0F 15 0F 15 10 12 0E 15 0C 0A 0F : F5

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5A00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
5A10 01 01 01 01 01 00 03 00 00 00 03 02 00 00 00 00 : 0D
5A20 00 00 00 00 00 03 09 01 01 02 00 00 03 00 02 00 : 15
5A30 00 03 00 03 02 00 00 03 00 00 00 01 01 05 00 03 : 15
5A40 02 00 00 00 01 00 02 01 02 03 00 00 00 03 00 01 : 0F
5A50 01 01 01 01 01 01 01 01 01 00 00 01 01 01 01 01 : 0E
5A60 01 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 01 : 06
5A70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
5A80 01 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 : 06
5A90 01 01 01 01 01 02 02 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 12
5AA0 01 06 03 02 00 00 00 03 01 00 03 01 00 03 00 02 : 19
5AB0 00 03 00 01 01 00 00 03 00 02 00 00 02 00 00 00 : 0C
5AC0 00 00 00 00 02 00 03 01 01 03 00 00 00 03 02 00 : 0F
5AD0 00 07 00 03 00 03 00 03 00 02 09 01 01 01 01 01 : 20
5AE0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
5AF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  0A 19 09 10 0B 0B 16 13 09 0F 12 09 0D 14 0A 0D : E6

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5B00 00 00 00 00 00 01 01 01 00 00 00 00 01 01 01 00 : 06
5B10 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 01 00 00 01 : 03
5B20 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 03 00 : 05
5B30 00 01 01 00 00 03 00 00 01 00 00 00 00 00 01 00 : 07
5B40 00 03 03 03 00 00 00 00 03 00 03 00 00 01 00 00 : 10
5B50 00 00 01 00 03 07 00 00 03 03 03 03 00 00 00 03 : 1A
5B60 00 01 00 00 00 00 01 00 00 03 03 03 00 03 00 00 : 0E
5B70 00 03 03 00 00 01 00 00 00 00 00 01 00 00 03 03 : 0E
5B80 00 00 00 03 00 03 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 : 07
5B90 01 00 00 03 03 03 03 00 03 00 00 01 00 00 00 00 : 11
5BA0 00 00 00 00 00 01 00 00 03 00 03 03 00 00 01 00 : 0B
5BB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 03 00 00 : 04
5BC0 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 : 02
5BD0 01 09 00 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 0C
5BE0 00 00 00 00 00 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 02
5BF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  02 12 08 0B 07 14 06 01 0F 06 0D 0C 02 08 09 08 : 92

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5C00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
5C10 01 01 01 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 02 00 03 : 0B
5C20 00 03 00 02 00 00 00 01 01 00 01 00 03 00 00 02 : 0D
5C30 00 00 00 00 00 00 00 02 00 00 02 01 01 00 00 01 : 07
5C40 06 03 02 00 00 03 00 02 03 02 00 00 01 04 00 01 : 1B
5C50 01 00 00 02 01 09 02 00 02 03 00 00 00 00 00 00 : 14
5C60 00 00 00 01 01 02 02 02 02 01 01 01 01 01 00 03 : 12
5C70 03 03 00 03 03 03 00 01 01 02 02 04 02 02 00 00 : 1D
5C80 00 01 01 05 05 01 01 00 00 00 00 01 01 02 02 02 : 16
5C90 04 01 01 01 00 00 01 01 01 00 02 03 00 01 02 01 : 13
5CA0 01 02 02 02 01 05 05 01 01 00 00 01 00 02 00 00 : 17
5CB0 01 00 00 01 01 02 02 01 05 05 05 05 01 00 00 00 : 1D
5CC0 00 02 02 01 00 02 00 01 01 07 01 01 05 01 05 05 : 22
5CD0 02 02 02 00 01 00 00 00 02 00 00 01 01 01 01 01 : 0E
5CE0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
5CF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  15 14 0D 15 10 1E 0F 0E 15 16 10 14 12 12 0C 15 : 2A
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5D00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
5D10 01 01 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 05
5D20 00 00 00 00 00 00 07 01 01 00 02 02 00 03 03 03 : 16
5D30 04 04 04 03 03 03 00 00 02 02 00 01 01 02 00 00 : 1D
5D40 02 03 00 00 00 04 00 03 00 00 03 00 02 02 00 01 : 14
5D50 01 02 00 00 00 03 00 00 00 04 00 03 00 00 03 02 : 12
5D60 00 00 02 01 01 02 00 00 00 03 00 00 00 04 00 03 : 10
5D70 00 00 03 02 00 00 02 01 01 00 02 02 00 03 03 03 : 16
5D80 00 04 00 03 03 03 06 02 05 00 02 01 01 00 00 00 : 1E
5D90 02 03 00 00 00 04 00 03 00 00 03 02 02 02 02 01 : 18
5DA0 01 00 00 00 02 03 00 00 00 04 00 03 00 00 03 02 : 12
5DB0 00 00 02 01 01 02 00 00 02 03 00 00 00 04 00 03 : 12
5DC0 00 00 03 02 00 00 02 01 01 00 02 02 00 03 03 03 : 16
5DD0 04 04 04 03 00 00 03 02 00 00 02 01 01 01 01 01 : 1B
5DE0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
5DF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  11 17 15 12 0D 1A 16 0F 0E 12 12 13 09 1A 14 18 : 2F

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5E00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
5E10 01 01 01 01 01 03 00 00 03 00 00 00 03 00 00 03 : 11
5E20 00 00 03 00 03 00 09 01 01 00 02 00 00 00 00 02 : 15
5E30 02 00 00 03 00 00 03 00 03 00 00 01 01 03 00 01 : 11
5E40 01 01 00 00 01 02 02 01 01 01 01 01 01 00 00 01 : 0E
5E50 01 00 00 01 00 00 03 00 01 00 00 01 00 00 00 03 : 0A
5E60 01 00 00 01 01 00 02 01 00 02 00 00 01 00 00 01 : 0A
5E70 02 00 02 00 01 00 00 01 01 02 00 01 03 00 02 02 : 11
5E80 01 02 02 01 00 02 00 00 01 00 00 01 01 00 03 01 : 0F
5E90 00 02 00 00 02 00 00 03 00 00 02 00 01 00 02 01 : 0D
5EA0 01 00 02 01 00 01 01 01 01 00 00 01 01 01 01 00 : 0C
5EB0 01 02 00 01 01 03 00 01 00 00 03 00 00 02 00 00 : 0E
5EC0 03 00 00 02 02 00 00 01 01 07 00 01 00 02 00 00 : 13
5ED0 03 00 02 00 03 00 00 00 00 05 02 01 01 01 01 01 : 14
5EE0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
5EF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  13 0A 0E 0D 11 0D 16 0C 0F 13 0C 0A 0F 0B 0B 12 : E7

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5F00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
5F10 01 01 01 01 01 07 01 02 00 02 01 02 00 01 01 09 : 1F
5F20 02 00 02 09 02 00 07 01 01 00 02 00 02 00 02 00 : 1E
5F30 02 01 01 02 00 02 00 02 00 02 00 01 01 02 01 02 : 13
5F40 00 02 00 02 00 01 01 00 02 09 02 00 02 09 02 01 : 21
5F50 01 00 02 00 02 00 02 00 02 01 01 02 00 02 00 02 : 11
5F60 00 02 00 01 01 02 00 02 00 02 01 02 05 01 01 09 : 1D
5F70 02 00 02 09 02 00 02 01 01 00 02 00 02 00 02 00 : 19
5F80 02 01 01 02 00 02 00 02 00 02 00 01 01 02 01 02 : 13
5F90 00 02 00 02 00 01 01 00 02 09 02 00 02 09 02 01 : 21
5FA0 01 00 02 00 02 00 02 00 02 01 01 02 00 02 00 02 : 11
5FB0 00 02 00 01 01 02 00 02 00 02 01 02 00 01 01 09 : 18
5FC0 02 00 02 09 02 00 02 01 01 09 02 00 02 00 02 00 : 22
5FD0 02 01 01 07 00 02 00 02 00 02 00 01 01 01 01 01 : 16
5FE0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
5FF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  11 0E 10 2F 0F 15 14 11 0D 2B 11 0F 14 20 12 28 : 6D

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6000 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
6010 01 01 01 01 01 09 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 0E
6020 00 00 00 00 00 00 09 01 01 01 01 02 02 02 02 02 : 17
6030 02 02 02 02 02 02 02 02 02 01 01 01 01 00 00 01 : 17
6040 01 00 00 00 00 05 05 00 00 00 00 01 01 00 00 01 : 0E
6050 01 00 00 00 03 01 01 03 03 03 03 03 03 01 01 00 : 1A
6060 03 00 03 01 01 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 : 0D
6070 01 00 00 00 00 00 00 01 01 00 03 00 03 00 00 00 : 09
6080 02 07 02 00 02 00 03 00 03 00 03 01 01 00 00 00 : 18
6090 00 01 00 03 00 03 02 03 00 00 02 00 02 00 02 01 : 13
60A0 01 00 03 00 03 00 03 03 03 03 00 00 03 00 03 00 : 19
60B0 03 00 03 01 01 00 03 00 03 00 00 03 03 03 00 00 : 17
60C0 03 00 03 00 03 00 03 01 01 02 00 00 00 00 00 00 : 10
60D0 02 00 02 09 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 : 12
60E0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
60F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  16 0D 15 13 12 16 21 10 13 0C 0F 0F 17 0A 0C 09 : 17

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6100 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
6110 01 01 01 01 01 00 00 00 04 00 04 00 04 00 04 00 : 15
6120 04 00 04 00 00 01 07 01 01 00 00 00 00 00 00 00 : 12
6130 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 02 01 01 00 04 00 : 09
6140 02 03 02 03 02 03 02 03 02 03 02 00 04 01 00 01 : 21
6150 01 00 00 00 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 : 07
6160 00 01 00 01 01 00 04 00 02 00 00 03 02 03 02 03 : 16
6170 00 00 02 00 04 01 02 01 01 00 00 00 03 00 00 02 : 10
6180 00 09 00 02 00 00 03 00 00 00 00 01 01 00 04 00 : 14
6190 02 00 00 03 02 03 02 03 00 00 02 00 04 01 00 01 : 17
61A0 01 00 00 00 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 : 07
61B0 00 01 00 01 01 00 04 00 02 03 02 03 02 03 02 03 : 1B
61C0 02 03 02 00 04 01 00 01 01 00 00 00 00 00 00 00 : 0E
61D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 : 05
61E0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
61F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  0F 14 0D 0D 17 0B 1A 0B 0F 09 0E 0B 18 0B 19 0D : FE
```

リスト続く

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6200 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
6210 01 01 01 01 01 00 00 02 00 00 02 00 00 00 00 00 : 09
6220 02 00 02 00 00 00 00 01 01 00 02 00 03 03 00 02 : 10
6230 01 01 01 00 02 00 02 00 03 00 03 01 01 00 03 02 : 14
6240 00 02 02 00 01 00 00 00 04 00 02 00 00 00 00 01 : 0C
6250 01 00 00 00 02 00 01 01 00 04 01 00 02 00 02 00 : 0E
6260 03 00 03 01 01 02 00 02 01 00 01 00 04 00 01 00 : 13
6270 02 00 02 00 00 00 00 01 01 02 02 00 00 01 00 04 : 0F
6280 00 04 01 00 02 00 02 00 03 00 03 01 01 00 00 00 : 11
6290 01 00 04 00 00 00 01 00 02 00 02 00 00 00 00 01 : 0B
62A0 01 03 00 01 00 04 00 04 00 04 01 00 02 00 02 00 : 16
62B0 03 00 03 01 01 07 01 00 04 00 04 00 04 05 01 00 : 22
62C0 02 00 02 00 00 00 00 01 01 02 07 04 00 04 00 04 : 1B
62D0 05 06 01 00 00 00 03 00 03 00 03 01 01 01 01 01 : 1A
62E0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
62F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  18 13 18 06 0C 0F 0C 0E 19 0E 23 09 14 10 0C 11 : 12
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6300 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
6310 01 01 01 01 01 00 00 02 03 06 00 02 00 00 00 02 : 14
6320 00 02 00 00 00 00 03 01 01 02 00 03 00 01 02 00 : 0F
6330 03 00 03 00 03 00 02 03 00 02 00 01 01 00 02 00 : 14
6340 02 01 00 02 03 08 02 02 00 03 00 00 03 05 00 01 : 20
6350 01 02 00 00 00 01 00 00 00 02 02 00 02 00 02 00 : 0C
6360 00 02 00 01 01 00 02 02 02 01 07 02 06 00 03 00 : 1D
6370 02 00 00 03 00 02 02 01 01 00 00 00 03 01 01 01 : 11
6380 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 00 01 01 03 02 00 : 11
6390 01 00 00 04 00 02 00 03 00 00 02 03 00 02 03 01 : 15
63A0 01 00 00 01 03 00 02 00 04 00 03 00 02 02 00 02 : 14
63B0 00 00 03 01 01 09 01 00 00 02 00 04 00 03 02 03 : 1D
63C0 00 03 02 00 00 02 00 01 01 01 09 00 03 00 00 02 : 18
63D0 00 00 03 00 02 00 00 00 03 00 00 01 01 01 01 01 : 0D
63E0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
63F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  0E 0E 0F 10 11 1B 11 12 12 16 19 13 18 14 14 0F : 2D
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6400 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
6410 01 01 01 01 01 00 00 00 00 00 00 03 05 03 06 02 : 18
6420 00 03 00 03 01 00 00 01 01 00 00 02 00 03 03 03 : 14
6430 03 03 03 00 03 00 00 02 00 00 01 01 01 00 02 00 : 13
6440 02 00 00 00 02 00 03 03 00 01 00 00 00 00 00 01 : 0C
6450 01 00 00 00 00 03 00 03 01 02 01 03 01 00 00 01 : 10
6460 00 00 00 01 01 00 03 01 00 03 00 01 00 00 00 03 : 0D
6470 00 01 00 01 01 01 01 01 01 02 00 02 00 03 03 02 : 13
6480 00 07 00 02 00 00 00 00 00 02 00 01 01 00 00 03 : 10
6490 00 00 03 01 00 00 00 01 00 01 01 00 00 01 01 01 : 0A
64A0 01 02 00 00 03 00 00 03 01 02 01 03 00 01 00 02 : 13
64B0 02 02 00 01 01 00 03 00 00 03 00 01 03 00 00 00 : 10
64C0 00 00 01 00 00 02 02 01 01 00 00 00 02 00 03 02 : 0E
64D0 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 01 01 01 01 01 : 07
64E0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
64F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  0C 15 0A 0D 0F 08 0E 12 08 12 06 14 10 0E 15 17 : ED
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6500 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
6510 01 01 01 01 01 04 02 00 03 00 00 00 00 00 00 00 : 0E
6520 00 00 00 02 00 00 04 01 01 02 00 00 00 01 01 01 : 0D
6530 01 01 01 01 01 01 01 00 00 00 00 01 01 00 00 03 : 0C
6540 01 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 04 00 04 01 : 0E
6550 01 00 03 01 00 03 00 01 01 01 01 01 01 00 02 00 : 10
6560 01 02 00 01 01 00 01 00 02 00 01 00 00 02 00 00 : 0B
6570 03 01 00 00 00 01 00 01 01 00 01 00 02 00 01 00 : 0B
6580 00 00 01 00 00 00 01 03 02 01 00 01 01 02 00 01 : 0D
6590 00 02 00 01 01 01 00 02 00 01 00 00 02 01 00 01 : 0C
65A0 01 00 02 00 01 00 00 00 00 00 00 03 01 00 02 00 : 0A
65B0 01 00 00 01 01 00 02 02 00 01 01 01 01 01 01 01 : 0E
65C0 00 02 00 01 00 02 00 01 01 07 00 00 00 00 00 00 : 0E
65D0 00 00 00 00 02 00 01 08 03 00 03 01 01 01 01 01 : 16
65E0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
65F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  0C 0E 0A 0B 0A 0E 0E 15 10 0F 09 0B 10 0A 0E 0B : D0
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6600 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
6610 01 01 01 01 01 02 09 00 09 02 09 00 09 02 09 02 : 3A
6620 09 00 09 02 09 02 07 01 01 09 03 09 03 09 00 09 : 52
6630 03 00 00 09 03 09 00 09 03 09 00 01 01 02 09 02 : 3C
6640 09 03 09 02 09 02 09 03 09 02 09 02 09 02 09 01 : 59
6650 01 09 00 09 02 09 03 09 03 09 03 09 03 00 03 09 : 51
6660 03 09 03 01 01 02 09 02 09 02 09 00 09 02 09 02 : 48
6670 09 03 09 00 09 03 00 01 01 09 03 09 00 09 03 09 : 4D
6680 03 09 03 09 00 09 03 09 03 09 02 01 01 00 09 02 : 48
6690 09 02 09 02 09 03 09 02 09 02 09 02 09 02 09 01 : 58
66A0 01 09 03 09 03 09 03 09 00 09 03 00 02 09 03 09 : 51
66B0 03 09 00 01 01 02 09 02 09 00 09 02 09 02 09 02 : 45
66C0 09 02 00 02 09 02 09 01 01 09 03 00 02 09 03 09 : 46
66D0 03 09 00 09 03 09 03 09 02 09 03 01 01 01 01 01 : 40
66E0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
66F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  41 43 30 3A 3D 41 4B 3B 3D 52 43 26 3C 33 4E 3C : E3
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6700 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
6710 01 01 01 01 01 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 : 1D
6720 00 04 00 04 00 04 09 01 01 00 04 00 04 00 04 00 : 23
6730 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 01 01 04 00 04 : 22
6740 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 01 : 1D
6750 01 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 : 1D
6760 04 00 04 01 01 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 : 22
6770 00 04 00 04 00 04 00 01 01 00 04 00 04 00 04 00 : 1A
6780 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 01 01 04 00 04 : 22
6790 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 01 : 1D
67A0 01 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 : 1D
67B0 04 00 04 01 01 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 : 22
67C0 00 04 00 04 00 04 00 01 01 07 04 00 04 00 04 00 : 21
67D0 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 04 01 01 01 01 01 : 1D
67E0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
67F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  19 17 1F 19 19 22 1F 19 19 1D 22 19 19 1F 17 19 : B4
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6800 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
6810 01 01 01 01 01 07 00 00 00 03 02 02 00 02 00 00 : 15
6820 03 00 00 00 02 02 00 01 01 00 02 00 02 02 00 02 : 11
6830 00 00 03 00 00 02 02 00 00 02 00 01 01 02 00 03 : 10
6840 02 03 02 02 02 00 00 02 02 02 00 00 03 00 03 01 : 18
6850 01 02 02 00 02 00 02 02 00 02 03 02 00 00 02 00 : 14
6860 00 00 03 01 01 03 00 02 00 00 02 02 03 00 00 03 : 14
6870 02 03 00 02 03 02 02 01 01 00 02 00 03 02 03 00 : 1A
6880 03 03 02 02 00 00 02 00 02 03 07 01 01 03 00 02 : 1F
6890 00 02 00 03 00 02 00 03 03 00 00 03 02 03 02 01 : 18
68A0 01 00 02 00 00 03 02 00 03 00 00 00 03 02 00 00 : 10
68B0 02 00 00 01 01 00 03 00 02 00 02 00 02 07 02 00 : 16
68C0 02 00 02 02 00 02 00 01 01 00 00 03 00 02 00 00 : 0F
68D0 03 00 00 00 02 03 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 : 0D
68E0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
68F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  16 10 13 10 10 1C 0F 0E 11 0E 16 11 17 1C 0F 0F : 29
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6900 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
6910 01 01 01 01 01 00 02 03 00 02 00 02 00 02 03 03 : 16
6920 00 03 00 00 00 03 00 01 01 02 09 00 00 00 00 00 : 13
6930 00 02 03 03 00 00 00 03 00 00 00 01 01 03 03 02 : 15
6940 02 02 02 02 00 00 03 03 00 03 00 00 00 03 00 01 : 15
6950 01 03 03 03 03 03 03 03 03 00 02 03 00 00 00 03 : 21
6960 00 00 00 01 01 07 00 03 00 03 03 03 02 00 02 03 : 1C
6970 00 03 00 00 00 03 00 01 01 00 03 00 00 03 00 03 : 11
6980 02 00 02 03 00 00 00 03 00 00 00 01 01 00 00 00 : 0C
6990 03 00 00 03 02 00 02 03 00 03 00 00 00 03 00 01 : 14
69A0 01 03 03 03 03 00 00 03 02 00 02 03 00 00 00 03 : 1A
69B0 00 00 00 01 01 03 00 00 00 03 00 03 02 00 02 03 : 12
69C0 03 03 00 00 00 03 00 01 01 07 00 00 00 02 03 03 : 1A
69D0 03 03 03 03 03 03 03 03 00 00 00 01 01 01 01 01 : 1D
69E0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
69F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  12 19 13 19 10 1B 0F 20 0A 19 15 13 09 13 10 1C : 44
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6A00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
6A10 01 01 01 01 01 00 00 00 00 03 02 02 00 02 00 00 : 0E
6A20 03 00 03 00 02 00 00 01 01 00 02 00 00 02 00 02 : 10
6A30 00 00 03 00 00 02 02 02 00 02 02 01 01 02 05 03 : 19
6A40 02 03 02 02 02 00 00 02 02 02 00 02 03 00 03 01 : 1A
6A50 01 02 02 00 02 00 00 02 00 02 03 02 00 02 02 00 : 14
6A60 02 02 00 01 01 00 00 02 00 00 00 02 03 00 00 03 : 10
6A70 02 03 00 02 03 02 02 01 01 01 01 00 03 00 00 00 : 15
6A80 03 03 02 02 00 00 03 03 02 00 02 01 01 00 00 02 : 18
6A90 03 02 03 03 00 02 00 03 03 00 00 02 02 00 02 01 : 1A
6AA0 01 00 00 02 00 03 02 00 03 00 02 00 00 03 00 00 : 10
6AB0 02 00 00 01 01 00 03 00 03 00 00 00 02 00 02 00 : 0E
6AC0 02 00 02 03 02 03 00 01 01 00 00 03 02 00 02 00 : 15
6AD0 02 00 00 00 02 00 00 00 00 00 07 01 01 01 01 01 : 10
6AE0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
6AF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  1A 12 14 13 12 0E 0E 13 12 0C 17 12 14 0E 13 0F : 1F
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6B00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
6B10 01 01 01 01 01 00 02 00 00 02 00 00 00 03 00 00 : 0C
6B20 03 00 00 00 00 00 00 01 01 00 00 00 02 00 00 02 : 09
6B30 00 03 00 02 03 00 00 03 00 00 00 01 01 01 01 03 : 12
6B40 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 00 00 01 : 0E
6B50 01 00 00 03 03 00 00 01 00 00 00 02 00 03 02 00 : 0F
6B60 01 00 00 01 01 00 00 01 00 03 03 00 02 00 03 00 : 0F
6B70 00 02 00 03 01 00 00 01 01 00 03 01 02 00 00 00 : 0E
6B80 00 03 00 03 00 01 01 07 01 01 00 01 01 03 00 01 : 17
6B90 00 00 02 00 02 00 03 00 00 03 00 02 03 00 00 01 : 10
6BA0 01 00 03 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 11
6BB0 01 01 00 01 01 00 00 02 00 03 00 02 00 03 00 00 : 0E
6BC0 02 03 00 02 00 00 00 01 01 00 00 00 00 00 02 00 : 0B
6BD0 00 00 00 02 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 : 07
6BE0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
6BF0 00 12 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 13
---------------------------------------------------------
Sum  0D 22 0A 16 10 05 0A 15 08 10 0A 0E 10 11 0C 0C : EC
```

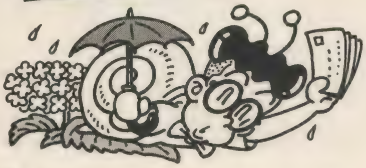
NEW

ニュー・ポプコミュニティは、読者と編集部をつなぐ、お楽しみ欲張りページです

POPCOMMUNITY

OPINION PLAZA

近ごろは、なかなか論争ネタが見つからない、というか、ひところあった熱気がちょっとさめてしまった感じ。でもホットな話題、いつもほしいね。



最近のゲームがつまらないと文句をいう読者たちに不快を感じて、はがきを書いた者です。ゲームが簡単だとか、最近のゲームはおもしろくないとか、7800円がもったいないとか、いろいろなことが書いてありましたが、それは好みの問題だと思います。
ぼくは、あまりゲームの得意なほうではないので、『イース』など発売日に買ったのに、いまだに1部も終わっていません。2、3日で終わった人たちが異常に見えます。前置きが長くなりましたが、結局ぼくがいいたいのはゲームをバカにしないでくれということです。ゲームというのは、その人の好みに合ったとき初めておもしろいといえるでしょうし、たまたま合わなかったといって、おもしろくないといってはいけないと思います。製作者の人たちも一生懸命やっているのでしょうし、たとえおもしろくなくても、そのゲームにはそのゲームだけがもつ個性がありますし、その個性に7800円出すのが、ゲーマーの務めというものではないでしょうか。
ひっくるめていえば、どんなゲームでも好きな人、きらいな人はいますし、人気投票などでは大衆受けするかしないかで決まってしまいます。また、受けなくても個人で楽しまれているゲームもけっこうあります。ぼくはゲームのおもしろさは、自分に合ったゲームができることにあると思います。好みに合わなくても、最後までやってみる。それはお金をたくさん出したとか、そういう問題ではなくそのゲームの神髄をきわめることにもつながります。そうすれば、好みに合わないゲームもおもしろくなってくると思います。

（埼玉県　緋斗野鏡）

‼好みの問題だっていう考え方は、ぼくもそのようなことを5月号で書いたことだし、たぶんそういう考え方の人が手紙をくれるんじゃないかと期待してもいたわけで、やっぱりという感じ。でも今アッサリ好みだよ、好みの問題さと、片づけちゃうのも、なんとなく学究的な？態度じゃないような気も、一方でしているんです。それと、たとえおもしろくなくても、そのゲームには特有の個性があるから。7800円はその個性に支払われてもいいものじゃないかという発想に対しては実際問題として、お金に余裕のないゲーマーは当然大反発してしまう。どうしたらいいもんかな。

編集部のみなさん、こんにちは。2年ぶりの投稿であります。いきなりですけど、ポプコムにかぎらず、近年、純粋なパソコン雑誌というものが変わってきた。悪くいえば、質が低下してきたのではないでしょうか？
私は84年2月号からの読者ですが、当時は本当にパソコンがあつかえるようになる内容だったと思います。BASIC、マシン語講座が主役で、ポプコムの中にひしめき合っていて、私同様、ポプコムでBASICを覚えた人も多いだろうし、ソフト紹介あり、オリジナルプログラムあり（現在もありますが）で、これぞ〝わかりやすくて役に立つ新感覚マイコン雑誌〟でした。
しかし、現在はBASIC講座は全滅寸前で、ソフト紹介（というより分析）が中身の大半を占め、ゲームをきわめるための雑誌と化してしまったような気がします。
このように変わってきたのは、やはりパソコンの価値観が変わってきたからでしょう。ハードウェアの発達、ソフトハウスの増加、ファミコンの影響などにより、すぐれたゲームが出まわるようになり、リッチなゲームマシンふうに、パソコンが受身的に見られるようになったからだと思います。これに合わせて、ポプコムは変貌してきたと分析しています。
こんなこと書くと、読者から攻撃されそうですが、私のような見方をする人は少なからずいると思います。でも、編集部のみなさん、読者のみなさん、怒らないでください。たいへんえらそうで生意気なようですが、私はただこういう読者もいるということを訴えたかっただけです。最後に、ポプコムには真のパソコン雑誌としての使命を忘れないでほしいものです。　（山形県　加藤康博　17歳）

‼ポプコムが時代とともに変貌してきたというのも、そこに雑誌としての宿命を感じざるをえないような気がします。なかには十年一日、同じ調子を保っている、いわば硬派もあることはありますが（そしてその種のものを否定するつもりもありませんが）、ポプコムはもっとビビッドに時代のニーズを吸収するいわば〝やわらかい〟編集で、みなさんに楽しんでもらいたいと考えており、真のパソコン雑誌の使命を果たしている、いないはその過程で受ける相対的・流動的評価だと考えています。ただ読者とともに歩み続けるという姿勢は今までと変わりなく、今後も失われることはないはずです——といったところでいかがですか？　読者の意見、待っています。

こんにちは。え一最近「うる星やつら 完結編」の映画公開を記念して、〝うる星やつらフェア'88〟というのをやっていました。小学館も協力という形で加わっていましたね。ところで、このフェア参加商品には点数マークがついていて、100点分買い物をすると、プレゼントがもらえるというので、ぼくとしては絶対100点分集めようと思ったのですが、どうしてもダメでした。まぁ聞いてください。だいたいふつうの人が集められる点数といったら、65点くらいじゃないかと思うんです。テレカつきの映画前売券セットで20点、サウンドトラックレコードで30点、グラフィック本で15点、計65点です。さらに主題歌レコードを買えば、80点。ここまででもう、6000円をこえてしまいます。こんなお金、そう簡単には出てこないと思いませんか？ なのにまだ20点も足りない。どう思いますか？

ビデオを買ったらすむのでは、と思ってもそれだけで1万2800円もするんですよ。逆立ちしても買えるものではありません。

このフェアは一部のお金持ちだけのためのものだったとは思いたくありませんが、かなりおかしい（ゲームソフトで60点というのは、88、98ユーザーのなかの金持ちに対する60点ではなかったですか。AVユーザーが買えますか？）。フェア〟であって、全然フェアではないじゃない——。同じものを2つも3つも買うわけにはいかないし。

文句があるなら、買わなきゃいいじゃないか、といわれそうですが、うる星のプレゼント品はファンとしてほしかったものです。長い間ダテにファンをやっているのではありません。去年の夏のイベントのすごいもりあがり方を思うと、ファンとして情けなく思いました。もうすんでしまったこととはいえ、この気持ち、ポプコムにもわかってほしいのです。

（大阪府 松本寿一 16歳）

!!むかしからのファンの一人として、どうしても手に入れてコレクションしたいものだったんだろうけど、それを手に入れるためには多額の出費を覚悟しなくちゃならないとしたら、やっぱり頭かかえちゃうよね。絶対ほしい。けど金が……。ウーこりゃもう確かにあなたのいうように金持ちでしか楽しめない、という困った状況になっちゃうっ。プレゼントがもらえる点数が適当かどうかはわからないけど、できればファンならだれでも気軽に楽しめるというか、あまり金のかからないシステムをとぼくもいいたいよ。

『アマデウス』の旧88／mkII対応希望！NECのミュージックソフトはいまひとつおもしろくありません。旧88ユーザーから見ても「アマデウス」は本当におもしろそうなんですよ。われわれしろうとの考えかもしれませんが、旧88とSRは同じ88シリーズであり、マシン語部分をちょっと直せば動くと思うんです。少しでも多くの88ユーザーに楽しんでもらうために、検討してください。

（愛知県・Wiry girl）

!!行きがけの駄賃にでも、作っていただければ幸いです、だなんてはがきにもあるあなたは、ペンネームみたいにスルドイ人ですね。

トーキング・トーキング！

イマイチ探検隊隊長！

綱島理友氏登場！

マガジンハウスの雑誌『ポパイ』に連載中の大人気コラム『街のイマイチ君』が単行本になった。そこでこのオモシロ本の著者、イマイチ探検隊のリーダー、ツナシマ・リトモ氏に、ご登場願ったわけである。

綱島氏談：この本は、ちょっとエラソーにいうと「路上観察学」ってジャンルに入るかな。でも、そんなカタイ本じゃなくて、日常生活で見てて思わず笑っちゃうモノってあるでしょ？ へンな看板とかチラシ、オカシナお菓子のパッケージとか、あとオカシナ人。それらを総称して〝イマイチ君〟って名づけてね、『ポパイ』の10代の読者の子たちとおたがいに発見した〝イマイチ君〟を報告し合って、いっしょに笑おうって作った本です。まあ、そーいったヘンなモノを見て、想像をたくましくするっていうのも楽しいでしょ。友だちどうしで交わすアホ話のような、そんな本だな。

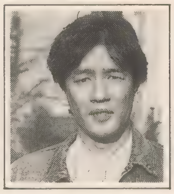
たとえば、東京池袋で「東京肛門病院」って看板を発見したんで、これは水戸に行けば「水戸肛門病院」もあるんじゃないかと（笑）。で、探検隊を組織して出かけていったりするわけ。

街を歩いて色々な看板を見てるとホントおもしろいね。床屋では「一髪やらせろ」とか「男だったら床屋にもどってこい！」。なんかエライ強気なコワイ看板。ムリヤリパンチパーマかけられそうだし。

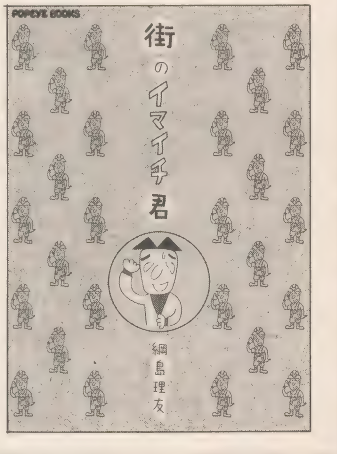
この間、ウケたのが住宅雑誌の広告。建て売り住宅で、駅歩8年って書いてある。これは想像するとかなり楽しい。

徒歩8年の家に住むサラリーマンの生活ってスゴイよね。たとえばさ、夫は家を出て2年目に定期券を忘れたことに気づいてあわててとりに帰る。会社にTELで「4年遅刻します」って報告するわけ。それで12年かけて会社に着くと、もう直属上司は退職しちゃっていない（笑）。で、ラッキーとかいって楽しく1日仕事して、家に帰るのにまた8年、もう子どもは成人式とかね（笑）。次に出社したら、もう生きては帰れないとか（笑）。

そんなコトを想像したりする。要するにそーいう本だな。



ちなみにツナシマ・リトモのペンネームは、彼の生息地、東急東横線の綱島駅（横浜だよ）と愛車のフィアット・リトモ（オレンジ色だよ）からつけたそーだ。



ポパイブックス 定価880円 マガジンハウス社刊

業界人間ベラ子の ふあっしょん講座 VOL.8

ムダ毛のお手入れは、もはや女性だけのものではない？

体毛を剃るなんてもったいないもう

ゴールデンウイークも終わり、季節はますます夏に近づいてきた。さあ、気分はもう夏、ジャケットや長袖のセーターなんか着てらんないよね。で、気になるのが、手足に生えているムダ毛。個人差があるだろうけど、半袖になれないくらいボウボウ生えている人なんかは、これを処理しなければならない。そこで、その処理法。脱色に脱毛に、軽石でこすったりカミソリで剃ったり……。なかなか大変なもんである、いまどきの女の子は。

と、いってらんないのが今のご時世。なんてったって、すね毛が生えているのがあたりまえの男の子だって、ムダ毛を処理しなくちゃモテないってなってきてんだから——。

というのも、男性専用体毛お手入れシェーバーが松下電工から出ちゃったから。その名も、〝Da・Te〟シリーズ。ヘアをカットする〝ブラッシュ・カット〟にうぶ毛や眉毛を剃る〝フェイスケア〟と全身のムダ毛を剃る〝ボディ・シェイプ〟の3つ。ウッソー、どうして？ なんで？ って感じだよね。でも、出たってことは、これからそういうのが売れると判断してのことだ。ってことは、そういう子が少なくなかったから、「男性用ムダ毛処理機がほしい」って声が多かったからなんだろうね。

しかしね、このページでオシャレをしろとうるさくいっているベラ子だけど、これはちょっとおどろいたね。だって、今まで手足に毛が生えているのが男って思ってたし、それがあたりまえだったもの。だからこそ女の子が女らしく見せるために、ムダ毛の手入れしていたのだよ。その苦労はいったいどうしたらいいのかね。逆に男がツルツルになって、女の子がボウボウになって、そんでもって、ビデオギャルの黒木香のように、ワキ毛もゴッソリにしたほうがいいのかしらん。

考えてみたんだけど、これって、手足を出すファッションが多くなってきたからだろうね。ランニングとか下がタンパンで素足にスニーカーっていったようなスタイル。それかプールや海に行ったときのためだろうね。その両方かもしれないけど、確かに、いずれの状況でも女性から見て男性のスネ毛はあまりいいものではない。見るたびにいっていた気がする「や〜ね、ああいう少年ぽいかっこうしても、足があれじゃあねえ。なんとかなんないかしらね。気持ち悪いわ」などと。

だがね、やっぱベラ子はこれだけはあまりすすめない。肌を手入れしろとかヒゲを剃れとかはいうけど、これだけはね。だってなんかおかまに近づいている感じがするんだもん。別におかまが悪いのではないが、それってそれが好きな人に任せておけばいいのであって、ふつうの人はフツーでいいのだよ。むかしからのままでね(あたしって古いのかな?)。本誌を読んでいるキミたちは、まだヒゲも生えていない子ばかりだろうけど、これが将来、ヒゲが生えた、大人になった!って喜ぶんじゃなくって、ゲー男っぽくなっちったよ、やべえ、なんてことになったらやっぱまずいものね。

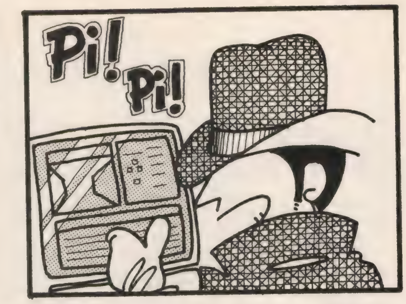
まっ、でもいちおう、このムダ毛の手入れに興味をもった人のために、ほかにどんな手入れ法があるかを教えよう。ほとんどが女性用だけど、1つはワックス・タイプというのがある。これは、温めてぬりやすくしたワックスを、ローラーかハケで処理したい部分にぬり、その上にセロファンをはっつけ、バリッとはがすやつ。もう1つは、シート・タイプ。これはもう、すぐわかったと思うが、要はトクホンをはってはがすのと同じ。痛さの点では、ワックスと同等。この2つはもちろん脱毛である。あとは、シェービング・フォームみたいのをつけて、時間がたったらふきとる除毛タイプと2つの液を混ぜ合わせたものをぬり、時間がたつと洗い落とす脱色タイプがある。

いずれにせよ、やっている姿は女性でもあまりかっこよくない。しかも、毛根は死んではいないので、すぐ下から黒々としたものが生えてくる(ベラ子も経験あり)。脱色のほうは悲惨で、マメにやらないと、上は茶で下は黒のツートンカラーになる。つまり、一度やると何度もやらなければならなくなるのだ。世の女性はその苦労に日夜追われているのが現状。そういう苦労をしてみたい人はぜひやってみてはいかがかな?

神保町。パズル倶楽部

やっぱりパズルね・・・

推理パズル 5人のゲームファン



		機種 PC-8801	PC-9801	FM77AV	X1turbo	MSX2	ゲームソフトの数 3	5	6	8	10	話している人 A	B	C	D	E
名前	小川	×	×	×	×	○		×				×				
	岩本					×										
	横山					×										
	森下					×										
	菊川					×										
話してる人	A					×	×	○	×	×	×					
	B							×								
	C							×								
	D							×								
	E							×								
ゲームソフトの数	3															
	5															
	6															
	8															
	10															

●アタマの中で考えてもわかんなーい、という人は、となりのマトリックスを使っちゃいましょう。ヒントからわかったことを書きこんでいけば、なるほど、ピンとくるでしょ。

「書いてある○×はA君のセリフからわかったことです」

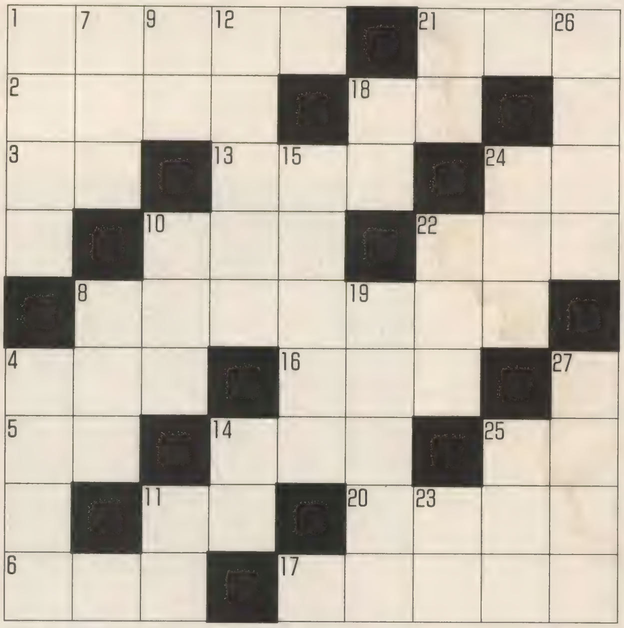
若葉青葉のしげるころ。もえるような新緑。風かおる季節。さわやかな時季。

そんなときは、風にさそわれるまま、どこかに行ってみようかな。片手には地図。そして、片手には、もちろんパズルを持って……。

小川君、岩本君、横山君、森下君、菊川君の5人はみんなゲームファン。ですが、使っている機種も、持っているゲームソフトの数もそれぞれちがっているそうです。5人に話を聞いたのですが、だれの話だかわからなくなってしまいました。この話から、だれがどの機種を持っていてゲームソフトをいくつ持っているか当ててください。話の中で、自分のことを人ごとみたいにいっている人はいませんよ。

男A「小川君はMSX2を持ってるんだ。ボクの持ってるゲームソフトは5つだよ」
男B「横山はPC-8801だな。オレの持ってるゲームソフトの数？　3本じゃないよ」
男C「ボクは6本のゲームソフトを持ってるよ。X1使ってるヤツは3本だけどね」
男D「菊川はゲームソフトは8本持ってるのさ」
男E「オレの持ってるゲーム？　森下より多いよ。FM77AVのヤツより少ないけど」

大は小を兼ねるクロス



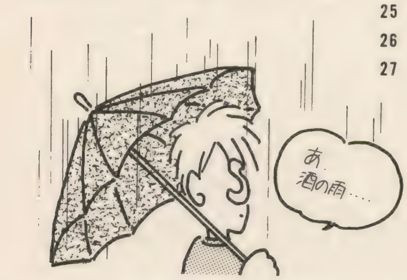
問題 全部解けたらさて、問題です。クロスワードの答えの中で、「しょう」を使ったことばと、「だい」を使ったことばでは、どちらが多いでしょう？

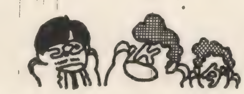
ヨコのカギ

1 卒業とか、修了とか、公正、などがある
2 ちっちゃい女の子
3 これが動いたら下に気の毒な魚がいると思いましょう
4 カボネがくわえている、というイメージ
5 春が終わったら——が来た
6 双六のときはサイコロといったほうがにあうみたい
8 押さないで！　押さないで！　——になったら大変！
10 同級生の——、クラス会のことね
11 熊もいます。脚長もいるよ
13 あがらないと困るもの、その1
14 お酒のおつまみによく出てくる
16 学級とか、中央とか、図書などがある
17 チェスではキング、将棋では——
18 お坊さんは使わない
20 中は、外国語
21 かわりに打ちます
22 「た」のt、「さ」のs、「み」のm、など
24 あがらないと困るもの、その2
25 砂利よりでかいが、岩より小さい

タテのカギ

1 63年です
4 松梅桜藤菖蒲
7 明るい入れ物
8 会社でチョメをすると、——書を書かされる
9 あずきと抹茶入りは——金時
10 弱気も困るが、あんまり——でも
11 穴あき根菜
12 ——買い！　ああ、ムダ使い
14 ははじゃないの
15 総会などの組織の最高議決機関の構成員として全員のなかから選ばれた人、と広辞苑に書いてある
18 象がはいたらでかいだろうなあ
19 下に～下に～なんていって行列した人
21 煮干し、おかか、昆布が三大主役
22 キク科の多年草、薄紫の優美な花
23 食べてすぐ寝てこれになった人にまだ会ったことはない
24 ライシャワーさんは元アメリカ——、あ、古いなあ。じゃあマグマ——。もっと古いか……
25 先だつ不孝をお許しください
26 おろし
27 お寺の——さんが種をまきました





好評の懸賞つきクロスワードであります。例によって、クロスを解いたらそこで問題。今月は、ちょっとシャレているかな？で、答えがわかったら、はがきに書いて、「POPCOM編集部　神保町パズル倶楽部」まで。正解者のなかから抽選で、「ニコリ」オリジナルグッズの、迷路が絵柄になっている「ニコリTシャツ」を3名、よーしこうなりゃついでだ、「POPCOM Tシャツ」も3名、合計6名の人にプレゼント。締め切りは5月末日！

ニコリからのお知らせコーナー

パズル通信「ニコリ」の合体本、「NG 4」が出るそうな。「ニコリ」9号（58年7月）、10号（59年1月）、11号（59年5月）、12号（59年10月）の4冊を収録。書き下ろし新作パズルもついてます。予価1000円。5月中旬発売予定。

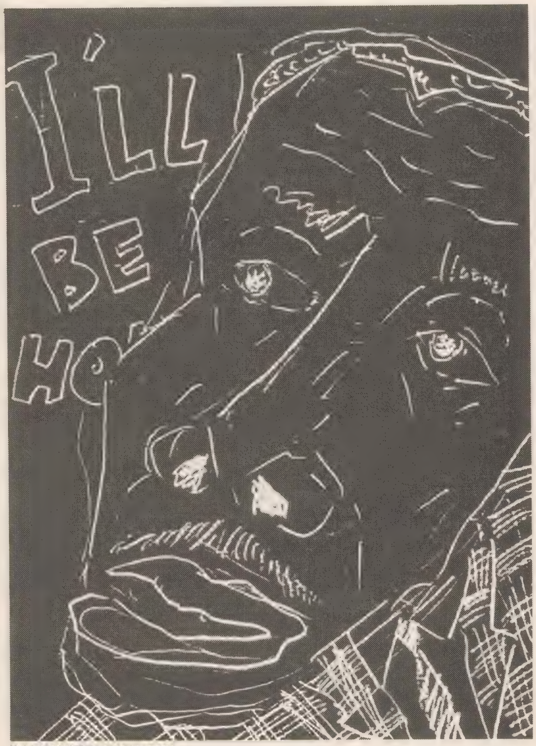
ところで、「ニコリ」の本は、どこで売ってるんですか、という人もいると思うけど、これは、特定の本屋さん（大きな本屋さんなら、だいたいOK）、おもちゃ屋さん（奥野かるた店にもある）にしかありません。見かけたら、よく覚えておきましょう。

そのほか、近くの本屋さんで「地方小出版物流通センター」あつかいの「ニコリ○○」といって、とり寄せてもらうこともできます。ただし、キャンセルはダメよ。

J.D.加藤の『とまらない生活』

VOL.9

Love For Sale



ILLUSTRATED BY POCKY

今月も、なぜかJ.D.にとってのお気に入りミュージシャン来日ラッシュで、先月いってたミック・ジャガーは、ティナ・ターナーとかゲストで出てきてもりあがったし、アカデミー管は、至福にひたってしまった。まさに現実の音ではない、って感じ。でも、いちばんうれしかったのは、ソニー・ロリンズのコンサート。いそがしい中、横浜まで見に行った甲斐があった。まっ、そのへんのことはあとでも書くけど。

この号が出るのは、GW過ぎだけど、今はまだ４月。久しぶりにゆっくりできそうなので、何をしようかなー、と楽しみである。というような、ノンビリしたことをいってると、結局、寝てた、なんてことにもなりかねない。早く予定を立てねば、とかなんとか人間は結局、落ち着くなんてことが、ないのかもしれないな、とかなんとか、思考力のなくなっている頭で考えている。

JANE BIRKIN
AU BATACLAN

しっとりと、大人の歌になごむ

ジェーン・バーキンである。この人、S・ゲーンズブルの元奥さんで、女優なのだ。歌もなかなか、というより、人によっては、ぞくっとくるほどいい。あくまで、うまくはないが、独特の味があっていい。これは、1987年３月から４月にかけて行われた、バタクラン劇場でのライブを収録したもので、LPだと２枚組のところを全20曲、CD１枚に収めたもの。思いきったショートカットにブルーのシャツ、ベージュのパンツといったいでたちの大人の女性だ。（日本フォノグラム　CD3,200円）

BILL EVANS
JAZZ HOUSE

気分はヨーロッパ。もの思いのジャズなのだ

白人ジャズ・ピアノの頂点に上りつめた、ビル・エヴァンス。これは、彼の死後日の目を見た、1969年11月24日コペンハーゲンのカフェモンマルトルに出演したおりのライブ。未発表テープとは思えないほどの録音のよさと、演奏のクオリティーの高さで、ジャズファンをびっくりさせたアルバムである。今回紹介したのは、何度きいていても飽きない、ということと、わりとポピュラーな曲をやっていて、ジャズに不慣れな耳にも、ききやすいのでは、と思って。（ビクター　CD3,200円）

Academy of St. Martin-in-the-Fields
MOZART SYMPHONIES
NO.35 inD, "HAFFNER"
NO.41 inC, "JUPITER"

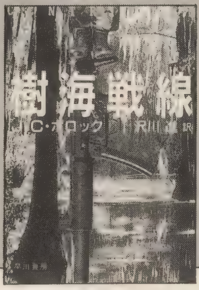
清新なモーツァルト

今年、大阪フェスティバルのために来日したアカデミー管である。東京でも４回コンサートが開かれ、じつは全部ききに行くことになっている（もう２回行ったのだが）。じつに清新ということばがぴったりの演奏であった。人によっては、少しソフィスティケイトされすぎると感じるかもしれないが。これはモーツァルトの後期交響曲の２度目の録音シリーズで、すでに、35、36、38、39、40、41、がそろっている。41番はなかでも、そのスピード感がたまらない。（東芝EMI　CD3,200円）

フリーマントル著
池央耿訳
空白の記録
新潮文庫
560円

イギリス人で初のピューリッツァー賞を受賞した伝説的なジャーナリストを父にもつ、主人公レイ・ホーキンズ。彼は、その父の伝記を書くことを所属する新聞社に依頼され、おりしも、アメリカ大統領選のスクープ記事をものにし、今やジャーナリズムの世界において、頂点に上りつめようとしていた。だが、父の記録のいちばん重要なところに空白の部分が。ベトナム孤児救出という英雄的な作戦に隠された秘密に突き当たったホーキンズは……。スパイもので有名なフリーマントルが、ベトナム後遺症に苦しむアメリカを活写!

J・C・ポロック著
沢川進訳
樹海戦線
早川書房 480円



ベトナム戦争時、グリーンベレーの一員として活躍したマイク・スレイターは当時の仲間とともに何者かに命をねらわれ続ける。敵が国家レベルの力をもっていると感じたスレイターは、当時の生き残りライル・パーキンズとともに、カナダの密林地帯に潜入。敵を迎え撃つ準備をする。そこに現れたのは、ソビエトのグリーンベレーに当たる、ヴィリートニキ・チームと呼ばれる「特殊作戦グループだった。2重スパイをめぐる、米ソのスパイ戦を背景に、男たちの熾烈な戦いがくり広げられちゃうのである。アドレナリン、ドバッ!

SONNY ROLLINS 特集!

テナー・サックスの巨人! 伝説から、生身の人間への帰還には、骨が折れるのである。

来日記念の大特集なのである!

Theodore Walton "Sonny" Rollins、1930年6月7日NYに生まれる。

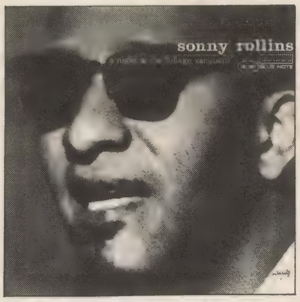
18歳でプロの道に入り、56年にジャズの歴史の中でも、ひときわかがやく録音といわれる、「サキソフォン・コロッサス」を発表、テナー・サックスのアドリブの新しい世界を切り開いた。その後、ブルー・ノートから『ヴィレッジ・バンガードの夜』などを発表。テナーの巨人というか、文字どおり、サキソフォン・コロッサスになるのだが、59年にいきなり、プレイを中断。61年の11月に復帰したのだが、たとえば、デクスター・ゴードンが一時引退したとかいうのとはわけがちがう。ノリにノっていたときの一時引退である。

と、まあロリンズである。この人、すっごいメジャーなのだが、ジャズの黄金時代に活躍してて、今なおプレイしてるのに、なぜか超大物あつかいされない。それは、最近、というか、70年代以降、わりとフュージョンっぽい、というか、むかしのロリンズファンには、ちと、きくに堪えないようなアルバムを出していて、これが原因だと思う。結局、あの人たいしたことなかったんじゃない? である。J.D.も、ある意味で、ロリンズはたいしたことないと思う。要するに神さまのように完全なジャズマンではないということである。ロリンズは人間くさい。ほかの人が、わりとわかんないこと始めてみたりしてるときに、彼はアドリブにおけるメロディーをすでに大事にしてた人だと思う。それから、温かみのある、「自由さ」を感じさせる音色。時に豪快、時に繊細。この間の来日公演は、武道館や東京ドームはもとより、厚生年金でもサンプラザでもなく、横浜の神奈川音楽堂とか、東京近郊が多くて、別にそのへんのことをバカにしてるわけじゃなくて、「伝説」のというような形容詞がついてもおかしくないロリンズのことを考えると、そういうところばっかり、というのが少しさびしい気がして、また演奏についても、さほど期待はしていなかったのだが、実際は、うれしいことに予想が大いにはずれて、とても気持ちのいいコンサートになっていた。

別に新しいことに挑戦とか、音楽的につきつめるというのではなくて、どちらかといえばむかしの曲のほうに拍手が多いコンサートではあったが、アドリブをやってるときのロリンズは、58歳とは思えぬ活力にあふれていて、温かみのあるサウンドをきかせてくれた。ここに紹介する3枚は、彼の歴史の中でも、とくに光る記念碑的な作品なのである。

SONNY ROLLINS QUARTET
日本ビクター

サキソフォン・コロッサス
日本ビクター



ヴィレッジ・バンガードの夜
東芝EMI

CLUB紹介

★Lovel X I では、X I のディスクユーザーを募集しています。主な活動は、ソフトの情報交換で、会報の発行を予定しています。今のところ会員が少ないので、ゲーム好きの方、60円切手を同封のうえ、下記まで。
〒349-13　栃木県下都賀郡藤岡町荒立512-3　野代卓司(15歳)

★88CC会員募集中！　PC-88シリーズのユーザーを募集しています。活動内容はビジネスやゲームソフトの情報交換や会誌の発行です。ゲーム好きな方は入会して損はないと思います。希望者は、60円切手同封で連絡を！
〒370-03　群馬県新田郡新田町上江田577-5　山本久雄(16歳)

★TOPクラブではX I ／turboシリーズのユーザーを募集しています。活動内容は主にソフトの情報交換など。入会金、会費無用。くわしくは60円切手同封で。
〒516　三重県伊勢市勢田町858-11　福井章文(16歳)

★FMマイクロフロッピークラブは、このたび再結成した、FM-7シリーズ3.5FDのクラブです。今回の会員目標は100名。もちろん、会誌も発行します。明るく、活発な誌面で存分に活躍したいあなた、60円切手同封で下記まで。
〒072　北海道美唄市一心町三区　林達也(17歳)

★ロッキー88では、PC-88のユーザーを募集中。活動内容は、会報発行とソフトの情報交換です。入会希望の方は、60円切手同封で、下記まで。
〒741　山口県岩国市平田3-88-11　地頭江尚之(16歳)

★FRIENDSHIP88では、PC-88／98シリーズのユーザー会員募集中！　活動内容は、ゲームソフトの情報交換が中心で、そのほか、会誌の発行やイベントも行います。入会希望の方は、60円切手を同封して連絡を。
〒566　大阪府摂津市香露園28-11　浜田由範(21歳)

★NEW HYPERクラブではPC-88／98ユーザーの会員を募集しています。活動は、新作ソフトの情報や、売買交換情報などをのせた会誌の発行が中心です。くわしい案内書のほしい方は、60円切手同封で、ご連絡を！
〒386　長野県上田市秋和868-5　藤沢徹二(16歳)

★B.U.Gでは、PC-88シリーズのユーザーを募集しています。主な活動は月1回の会誌発行と情報交換です。会誌には最新ソフトの情報がのせられています。くわしくは60円切手2枚同封のうえ、連絡ください。
〒350-13　埼玉県狭山市狭山台2-1、2-25-402　西條浩之(20歳)

★MORNING♡KISSではPC-88のディスクユーザーの会員を大募集しています。活動内容は会誌の発行、ソフトの情報交換など。もっとよく知りたい方は、60円切手を同封して、下記まで。
〒747　山口県防府市牟礼浮野1820　浜崎博明(17歳)

★TOP SCORE会員募集中！　PC-88、FM、X I シリーズのユーザーの方で、ゲームの好きな方ならOK。活動内容はゲームソフトでのスコアリング競争が中心。ゲームの高得点者に対しては、賞金や賞品を用意しています。入会希望の方は、60円切手に、返信用封筒を添えて、下記まで送ってください。
〒742-03　山口県玖珂郡玖珂町新市二区　難波秀典(16歳)

市場

売ります

☒PC-88VA＋サウンドボードII（PC-88VA-12）を200K円で。箱、マニュアル、保証書、付属品あり。本体完動。送料当方負担。
〒350-02　埼玉県入間郡鶴ヶ島町藤金890-75　大崎茂敬

☒セガマークIII＋FMサウンドユニット＋連射ユニット＋ソフトを15K円ぐらいで。W〒。
〒625　京都府舞鶴市大波上603-5　吉田豊

☒セガマスターシステム＋ソフト3本を8000円で。W〒で。
〒701-43　岡山県邑久郡牛窓町牛窓636　山本哲也

☒MSX_2（HB-F500)＋ソフトを3万8000円で。箱なし、説明書あり。本体完動。W〒。
〒999-31　山形県上山市鶴脛町2-7-20　佐藤則彦

☒PC-8801FR/30＋PC-KD854＋ソフト＋ジョイスティック＋マニュアル＋α(すべて無キズ、新品)を12万円で(送料こみ)。くわしくはW〒で。
〒590-01　大阪府堺市高倉台2-3-2-702　小浜恒夫

☒アミーガ500＋専用モニター＋ソフト9本を17万円で。新品同様。W〒にて。値引き可。
〒611　京都府宇治市小倉町西山11-75　岩上昌弘

パズルの答えなの

思わずワクワクしてしまう、パズル倶楽部の答えのコーナー。期待しつつ見よう。

ブラス・プラス・プラス

1-A、2-G、3-E、4-F、5-D、6-I、7-C、8-H、9-B、というわけ。ふー、疲れた。

	25	29	23	23	31
33	B	F	C	F	B
23	F	B	A	I	E
23	F	C	G	H	G
25	A	D	C	E	B
27	C	F	I	G	H

クロスワード

答えは「夕行」です。どうでした。当たっていたかな？

1 コ	(ツ)	9 カ	13 イ	■	18 ヨ	22 ノ	ナ	28 カ
ウ	■	10 (タ)	(タ)	16 キ	ウ	リ	■	ワ
2 サ	6 シ	(テ)	■	モ	■	23 シ	26 ニ	セ
■	7 ヤ	マ	(タ)	ノ	19 オ	ロ	(チ)	■
3 ビ	ク	■	ス	■	ヤ	■	27 ヨ	コ
■	8 シ	11 ヨ	ウ	17 ガ	(ツ)	24 コ	ウ	■
4 キ	ヨ	ウ	■	ロ	■	25 イ	ビ	29 キ
ン	■	12 サ	15 (ト)	ウ	20 キ	ビ	■	ン
5 コ	ン	イ	ン	■	21 キ	(ト)	ウ	シ

読者の原稿大募集！

ニュー・ポプコミュニティでは、全国の読者からのお便りをお待ちしています。ご意見、情報、レポートなどどんなものでもOKです。ジャンルは問いません。イラストや写真なども大歓迎です。ドシドシお送りください。採用分には、記念品をさしあげます（クラブ紹介欄、市場欄のものは除く）。なお手紙やはがきには、住所、氏名、年齢、学校／学年（職業）、電話番号を忘れずに書いてください（とくにクラブ紹介欄への掲載を希望する方は、電話番号を明記のこと）。あて先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7㈱新企画社ポプコム編集部「ニュー・ポプコミュニティ」係。

▶市場を利用する方へ①連絡は必ずはがきか封書で、相手の連絡先（電話番号）を確認して②市販ソフト（コピー）の売買はしない③現金を送るさいは現金書留などで。市場を介した取引によって発生した事故については編集部は一切責任を負いません。なおK円は千円、〒は郵便、W〒は往復はがきの意味。

◇PC-8801-17(ビデオアードボード)を1万5000円以上で。箱(はこ)、マニュアル、付属品あり。送料当方負担。W〒で。
〒703 岡山県岡山市東川原250-36中塚浩章
◇MZ-2500(モデル30)+付属品+ディスク9枚+増設RAM+増設VRAM+MZ-1D22+V2 BASICを9万円ぐらいで。オール完動。キズ多少あり。W〒で。
〒419-01 静岡県田方郡函南町塚本970-4
伊沢 浄

買います

◆PC-TVディスプレイを4万円前後で。完動品希望。W〒で。
〒211 神奈川県川崎市幸区古市場2-70
野口 透
◆MSX2用ディスクドライブ(FS-FD1AかHBD-F1)を2万円前後で。完動ならば多少のキズ可。〒で。
〒975 福島県原町市本町3-47-1 安永軌一
◆PC-88FH用のサウンドボードIIを15K円ぐらいで。PC-88のマウスを4K円以下で。希望価格を書いて、W〒で。付属品も希望。
〒769-15 香川県三豊郡豊中町下高野2583
矢野英治
◆PL-6023とPL-6094(またはPL-8894)のセットを1万円くらいで。付属品つきで、完動なら、多少のキズ可。
〒503-21 岐阜県不破郡垂井町ユニチカ前2384-27
北村繁宏
◆1984年5月号のポプコムをできるだけ安くゆずってください。W〒で。
〒978 福島県石川郡石川町大字中野字水内51
近内寿樹

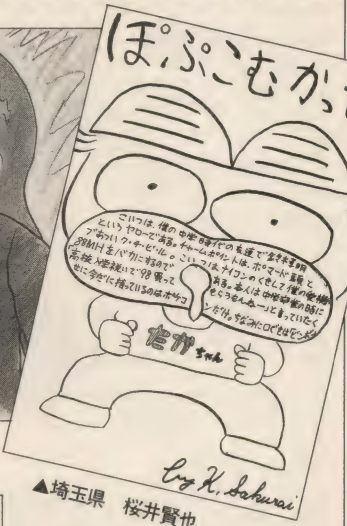
交換(こうかん)します

⊙当方、X1GM30+専用ディスプレイテレビ+カラー漢字プリンター(CZ-8PC2)+カラーイメージボード+データレコーダー+ファミコン+ディスクシステム+PC-8801+ソフト+箱(はこ)。貴方、PC-8801FH+専用ディスプレイ(完動なら、多少のキズ、よごれ可)+説明書+箱(はこ)(あれば)。W〒で大至急。
〒834-01 福岡県八女郡広川町大字水原3395
田中伸征
⊙当方、PC-8801mkIIFRM30+PC-KD852+ソフト+ディスク+PCエンジン+ソフト+3万円。すべて、箱(はこ)、マニュアルつき。完動。貴方、PC-9801F/M/VF/VM。できれば、ソフト、プリンターもつけて。完動で。くわしくはW〒でよろしく。
〒277 千葉県柏市東上町4-24
小松冨士夫
⊙当方、セガマスターシステム+ビデオ入力端子(たんし)用コード+ソフト。箱(はこ)、マニュアルつき。貴方、PCエンジン+ソフト(あれば)。W〒。
〒799-24 愛媛県北条市辻1263
井上 誠

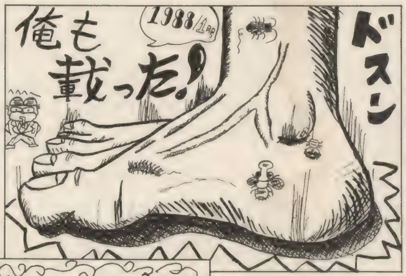
なんちゅうやっつやねん VOL.10

▲熊本県 PARITY

▲埼玉県
桜井賢也



▲埼玉県 桜井賢也

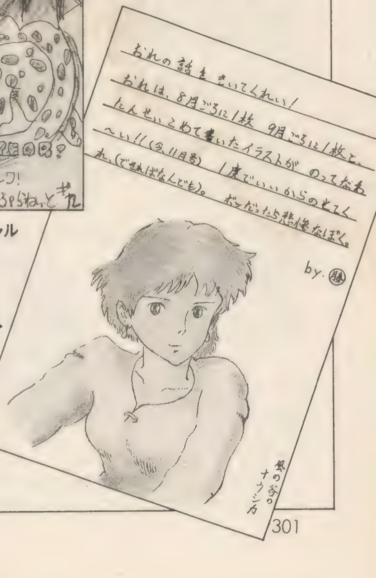


▶埼玉県 桜井賢也

▲兵庫県 石丸東央

◀長野県 小市政仁

▲愛媛県 ぷらねっとギャル



長崎県 ガンシップ▶

◀長野県
のうてんき

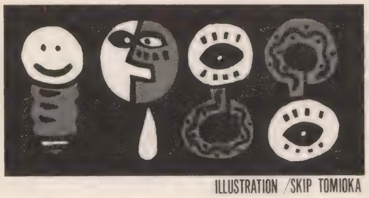


ILLUSTRATION /SKIP TOMIOKA

5月8日〜6月7日の運勢

ポプコム星占い

アリーズ大沢

牡羊座

3・21-4・19

交際運は５月が最大のチャンス。牡牛か双子座の女の子がいい。

TREND 全般

GWが終わっても遊び気分がぬけず、勉強に身が入らない。男の子でも女の子でも趣味が合う友人ができ、その子との電話連絡が頻繁になる。でも、親には電話の回数を減らすように注意されるかもしれないので気をつけてね。５月24日ぐらいから神経的に疲れが出て寝こむことにもなりかねないので、神経にいい食事(牛肉など)を食べるように。今月いちばん気をつけてほしいのが、交際費のムダ使い。たぶん今までで最大のピンチになる。

LOVE 愛情

彼女のいないキミには今月は最大のチャンス。４月ごろから続いている牡牛座か双子座の女友だちと仲よくなったり、電車の中でいつもいっしょの車両になるカワイイ子に話しかけるとうまくいったりする。さらに、GWの旅行で知り合った子がいたら、連絡すれば喜んで会いに来てくれる。とにかくいろんなところにチャンスが転がっているのだ。友だちよりももう少し親しくなりたいと思っている子がいたら、５月19日〜27日ごろに家に呼ぶと可能に。

牡牛座

4・20-5・20

金運があまりよくないので、おサイフを落としたりしやすい。

TREND 全般

休み明け早々、授業のノルマが厳しくなり、かなり苦しい状態に置かれる。とくに苦手な科目で。もし、そういう状態に陥ったら、好きなビデオを見たり、のんびり楽しめる音楽で気分転換すると気分がやわらぐ。また、グループ活動の星がいい位置に来ているので、水泳、釣り、水にかかわるレジャーやスポーツでいい息ぬきができそうだ。でも、この星座も牡羊座と同じで金運が悪いので、ローンに追われたりサイフを落としたりしそう。要注意。

LOVE 愛情

全般運に出ていたように、金運の悪さは女の子とのつき合いにも左右される。たとえば彼女の買い物に同行すると、何だかんだいわれてお金を出させられそうになるから、まるめこまれないようにね。もう少し親密な間柄になりたいと思っているキミは、５月19日〜27日に海が見えるところでデートするとかなう。彼女のいない人もその期間そういうところへ行くとむかしのクラスメイトや幼なじみにバッタリ会って恋に発展するかも。

双子座

5・21-6・21

勉強、金運がたいへんいい。家庭教師なども率のいい仕事が入る。

TREND 全般

情報の星ともいわれるこの星座に、勉強の星・水星とお金の星・金星が来ているので、勉強もはかどり、アルバイトなどでも時給がいいのがあったり、率のいい家庭教師の職なんかも見つかりそう。この星座は気が多くてがんばりやすいタチだが、ちょっと油断すると、中途半端にもなりやすいので、重点主義に徹するように。体のためにもね。５月24日からトラブルやノルマの星・火星が入ってくるので、宿題とかテストに追われそう。

LOVE 愛情

愛情運も好調で、前から特定のガールフレンドがいる人は、彼女のほうが何やかやと世話をやいてくれたり、デート代も彼女がもってくれちゃったりするほど、向こうが熱を上げてくれる。ガールフレンドがほしかった子も、パソコンに興味をもった女の子が、キミと仲よくなろうとして、いろいろ話しかけてくる。チャンスをのがす手はないね。交際にはいい時期なんだけど、あまりイチャイチャしてると、先生や両親ににらまれるぞ。

蟹座

6・22-7・22

５月18日〜27日の間に女の子のほうからキミにアタックしてくる。

TREND 全般

５月はクラブ活動などでグループで行動することが多く、会費を集める役とかクラブの役員になっていると、お金のことで何かと苦労する。それはしかたがないことで、上級生とかリーダー的存在の場合は、目下にお金を使ったり、めんどうを見てやることによって人気が上がるから。だけど５月末にはムリがたたって病気にかかりそうだから、ある程度のところで力をぬくようにしましょう。蠍、魚、牡牛座の友だちとは今月うまくいく。

LOVE 愛情

グループ活動の中で、陰に日なたに力を貸してくれる女の子がいたら、たぶんその子はキミに気があると見てまちがいない。もしキミもその子のことをイヤでなかったら、彼女が５月18日〜27日の間に公然と意思表示をしたときに、しっかり受け止めてあげよう。たぶんデートしたってものすごく楽しめる相性のいい子だから。やばいのは、そんなときに、むかしの恋人が仲直りしようと近づいてくること。女の戦いにならぬよう気をつけよう。

獅子座

7・23-8・22

大事なプランやアイデアは他人にあまり話さないように注意。

TREND 全般

GWが終わったあと、たまった勉強や部屋のかたづけに追われる。しかも、ライバルがいろいろとケンカをふっかけてきたりする。でも、そのライバルは逆にいい情報も教えてくれることがあるから、友だちにしてしまおう。で、今月はとてもいいアイデアとか大事なプランはあまり人に話さないようにしたほうがいい。でないと吹聴されて不利な立場に置かれそう。自信過剰にも注意。ストレスを解消するには、気のおけない友人と話すといい。

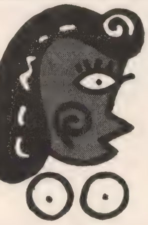
LOVE 愛情

女の子と接触する機会が多くなるので、いろんな子に気が行ってしょうがない月。そんな中で、ちょっとアタックしたいなと思う子がいたら、彼氏の有無を調べてから行動に移そう。いる可能性大だし、あとで問題も起こりそうだから。５月24日前後は、１人の女の子と親密にデートしていると、ライバルが現れて、いちゃもんをつけられるので、適度な交際にとどめること。女の子で問題が多そうなので、うっかりしたことはできない。

乙女座

8・23-9・22

牡牛座、蠍座などの信念をもった友人と仲よくすると吉。



TREND 全般

勉強もやる気が出て、将来の進学就職に関しても、長期的計画が立てられる。このときに立てた計画はかなり自分に適したことなので、たとえ、授業やテストで競争がはげしくなっても、目先のことで一喜一憂しないで、長期的に見てあせらず行動しよう。牡牛、蠍座など信念をもっている友人が近くにいたら、その子たちとマメに接すると、まわりのことに気をとられなくて、のんびり過ごせる。足を引っ張る友人には注意。

LOVE 愛情

つらいのは、ガールフレンドにも神経を逆なでするような、軽薄なおしゃべりにひっかきまわされそう。ヘタすると女ぎらいになりかねない。でも、５月27日までに会合か何かで知り合った子は、とても穏やかで家庭的な子だと思うので、完全な女ぎらいにはならなくてすみそう。この子とは縁があって、交際は発展しそうだ。まっ基本的には今月は、女の子どころの騒ぎじゃないぐらいいそがしいはずだから、期待はしないほうがいいね。

ASTROLOGY

GW明けは、調子がもとにもどらないかもしれないが、がんばるように。また6月は新しいソフトもいっぱい発売されるので、見る目をもたないと買い物は失敗しそう。交通事故にも注意しましょうね。

天秤座

9·23-10·23

5月23日までが愛情運が非常によく、アタックに好機である。

TREND 全般

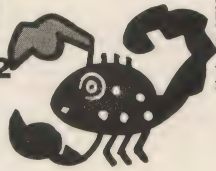
交際運にめぐまれる時期なので、クラブやサークルに入るといろんな楽しい人とのつき合いが楽しめる。ただ、交際につきものの交際費もかさむ。そんなときは、スポンサーや親からお金を巻きあげるのがじょうずなこの星座の力を利用して、うまく乗りきろう。5月中旬には、今までずっとかかえていた問題が解決するとき。下旬にはアルバイト運、金運が向上するので臨時収入がある。注意したいのは、旅先や交通事故によるケガ。

LOVE 愛情

5月23日まで愛情運がとくによく、意中の人に電話で交際を申しこむとうまくいくはずである。彼女のいる人は、デート運もよく、いつもより遠くに行ってデートすると思い出深い時間が楽しめる。逆に、都会でのデートもいいね。2人でめいっぱいおしゃれして行こう。ホレ直されるから。お金がなくなった場合でも、電話デートすれば、会っているときと同じくらい楽しめる。まったくもって、年に1回あるかないかの充実した時といえる。

蠍座

10·24-11·22



旅行で人と出会う運勢にあるので、率先して参加しよう。

TREND 全般

5月後半は前半に引き続いてライバルが多く、家庭内のモメごと、ケンカも絶えないぐらいトラブルだらけ。そんなときは、まめに動きまわって、気の合う仲間とゲーセン行ったり、水泳教室に行ったりすると気が晴れる。5月下旬には、金運が下がるので、人にお金を貸したり、友だちが使っていたお古のパソコンを買うのだけはやめよう。まちがいなく損するから。外に出て体を動かしていると、そういうことにわずらわされなくてすむ。

LOVE 愛情

5月19日～27日の間に、旅行や修学旅行、遠いところへ行く遠足の機会がある人は、女の子と親しくなりやすいのでチャンスをのがさないようにしよう。この旅行では、学校内だけでなく他校の子とも親しくなれる運勢にあるので、写真を撮ってあげたりして声をかけてあげると、必ずといっていいぐらい仲よくなれる。星座では蟹と牡牛座の女の子がいいみたいなので、声をかけた子がこの星座だったら、次のデートの約束をしておこう。

射手座

11·23-12·21

過労になりやすい時期なので、ひとりのときはリラックス。

TREND 全般

とても頭が冴え、友人とのつき合いも活発で、たいへん充実した月。5月下旬には、そのような状況の中に、むかしの仲間や友人とのつき合いも復活するので、ますます多忙をきわめる。でも、外で神経を使いすぎるので、家ではほとんど使いものにならない。そんなときは、家では徹底的にリラックスして力をためるように心がけて。過労も少し気になるので、睡眠時間をたっぷりとることもおすすめする。

LOVE 愛情

5月中わりと好意的に話しかけてきてくれていた女の子が、6月にはガラッと態度を変えて、反対側にまわってしまう。しかも、悪口をふれまわったり、大勢で討論したときにまっ正面から反対意見をいって敵対する。たぶんそうなるとキミは、「女って勝手な生きもの」って思うかもしれないが、これは気があることの裏返しの行為なので、気にしないように。ほうっておくと、夏ごろには彼女のほうから折れてくるからね。無関心を装おう。

山羊座

12·22-1·19

レジャー運が最高にいい月だし、コンテストにも受かる気配が。

TREND 全般

5月20日ごろまで、この星座にとってレジャー運のポイントを太陽が運行するので、何かと楽しいことが多い時期である。とくにコンテストとかイベントに応募するとかなりいいところまで行けそうなので、大いに応募しよう。レジャーとしては、お祭りや遊園地、高原などがよい。24日から1週間の間に進路とか、将来のことを決めるのもいい。1月中旬生まれの山羊座は今月最もよくて、何かとホメられることが多くなる。

LOVE 愛情

5月19日～25日の間にハッとするような印象的な出会いが期待できる。それは、何かモメごとがあって困っているキミに、彼女が助け船を出すことによって起こるかもしれないし、逆に彼女が困っているときに白馬の騎士のように近づいて助けてあげると起こるかもしれない。それは学校内にとどまらない。子どものころの遊び相手と再会することによって、女らしく成長した彼女に胸をときめかすかもしれない。機会はいっぱいだ。

水瓶座

1·20-2·18

女の子のほうがマメに話しかけてくれるモテモテ運が今月はある。

TREND 全般

家が引っ越したり、大きな模様がえをしたりすることが多くなるかもしれない。そんなとき、自分の持ち物がどこかに紛失してしまいがちなので、しっかり管理することが大切。この星座はメカマニアの人が多いので、次々に新しい機種がほしくなる。6月はその気分がすごく高まるため、どれにしていいかわからなくなる。そっちのほうでもお金を使わなくてはいけないのに、友人からの遊びのさそいもふえる。お金の使い方に気をつけて。

LOVE 愛情

何だか知らないが、ものすごくよい。気がバッチリ合う女の子がいつもさそってくるし、キミのほうからも軽く話しかけるだけで、彼女をモノにできる。しかも、男らしく装い、自分の将来性などを彼女に売りこむと、うっとりして話に聞きほれてくれる。交際法としては、2人っきりよりダブルデートなどのような多人数のつき合いがうまくいく。5月下旬からは人気の中心が水瓶座ではなくなるので、それまでにチャンスを生かそう。

魚座

2·19-3·20

事故やケガに注意という暗示が出ているので、危険はさけてね。

TREND 全般

5月はわりと平凡な時期。クラブ活動なども前よりはもりあがらない。でも、わりとキミがリーダーシップをとれるのでそこらへんに力を入れよう。31日は満月なので、なにかと行動が制限されるかもしれないが、持ちまえのパワーを発揮して、切りぬけよう。また、今月は事故の危険が大なので、車に乗っているときや横断歩道をわたっているときは、気をつけるようにしよう。ムチャすると危ないと出ている。

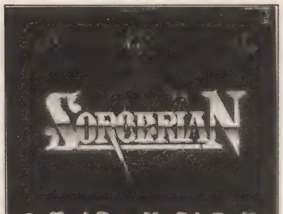
LOVE 愛情

いままわりにいる女の子は、軽薄でおしゃべりで、全然好みのタイプじゃない。だから今月は新しく恋人をつくろうとか、アタックしようとかいうのはあきらめたほうがいいみたい。ただ、その女の子のまわりの友だちがキミに気があるため、相手のほうから接近してくる。たとえば、家にいるとプレゼントを持ってきてくれたりする。でも、じょうずに女の子と話せないキミは、そっけない態度しかとれないので、うまくはいかないだろう。

プレゼントコーナー

PRESENT

今月のプレゼントは、ゲームミュージック、RPG、アイドルと、ポプコム読者の好きなモノが集まった感じがするね。なかでも、注目というやつがアイドル・ビデオ！　本誌初登場の、最激戦！プレゼントグッズじゃない？　アイドル関係は今後、充実させたいなぁ。



①ゲームミュージック・レコード オリジナル・バージョン
ソーサリアン3名
日本ファルコムの超大作RPG・サントラ盤なのだ

②ゲームミュージック・レコード スーパー・アレンジ・バージョン
ソーサリアン3名
豪華ゲスト・ミュージシャンの演奏によるスーパーゲームレコードね

提供　キング・レコード

③ゲームミュージック・カセット
MSX版
オリジナルサウンド・オブ
ザナドゥVSイース
1名

④ゲームミュージック・カセット
アーケード版
オリジナルサウンド・オブ
サイバータンク
1名

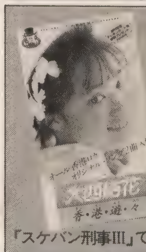
提供/アポロン音楽工業

人気アイドルのオリジナル・ビデオがプレゼントコーナーに登場。ウヒョヒョ♡

勁文社 スター・メモリー・シリーズ第1弾(VHSのみ、30分)

⑤**立花理佐**
秋元康監修
オールKOBEロケ
87年は新人賞を総ナメにし、ノリにノった理佐の撮り下ろしビデオ

⑥**芳本美代子**
オールハワイロケ
キュートでポップなミッチョンのプライベートなハワイアン・ホリデイ



⑦**大西結花**
オリジナルソング2曲入り。オール香港ロケ
『スケバン刑事III』で人気爆発の結花。いちばんオシャレな香港での素顔

⑧**川島みき**
オリジナルソング7曲入り。オールサンフランシスコロケ
「シンデレラの憂うつ」が大ヒットのみきが、サンフランシスコで歌い、踊る

提供/勁文社

各1名

NEWS

勁文社のオリジナル人気アイドルビデオ、スター・メモリー・シリーズの第２弾が発売中だ。第２弾は、西村知美、五十嵐いづみ、中村由真、岩城憲の４人。アイドルたちのプライベートな生活をポップな感覚で30分に編集してある。定価2680円。書店で。

提供/富士見書房

⑨RPGゲームブック(文庫)
富士見ドラゴンブック
ブラッド・ソード
①勝利の紋章を奪え！
3名

⑩超豪華RPGアート本
ドラゴンランス・ファインアート
RPG小説『ドラゴンランス戦記』の幻想世界を絵画と文章で華麗に描いたアート集(A4変型)
3名

希望の品番・品名を官製はがきに書いて、下記へ送ってください。はがき１枚につき、１品のみ記入のこと。締め切り日は5月末日消印有効。
〈送り先〉〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル
新企画社　ポプコム編集部
プレゼントコーナー係

LET'S ENJOY COMPUTER LIFE

POPCOM

月刊ポプコム
7月号予告
6月8日ごろ発売
定　価480円

カラー大特集
ソフトはジャンルをこえて楽しもう
ニュータイプRPGソフト大特集

『イースII』、『ディガンの魔石』をはじめとする期待の大作は、ＲＰＧ、ＡＶＧ、ＳＬＧなどのジャンルをこえたものが多い。これからのゲームの世界を広げる新しい作品を、じっくりと紹介しよう。

ビデオゲーム新作特集

ホットでエキサイティングな情報をドトーンとまとめて大紹介。キミの部屋がゲーセンに。

強力5大連載

MSXニューソフト情報
MSX新作ソフト紹介

最新ゲームソフト情報
SOFT RADAR

ビデオ、アニメ、映画などのホット・インフォメーション
アミューズメントレーダー

読者のミュージックプログラム公開！
OH！地球ミュージック

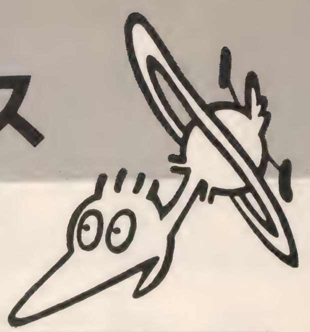
最新ポップスを、88SRシリーズで！
ミュージック・パビリオン

人気爆発！誌上RPG
サンダーロード

CGお絵かき講座
ダ・ビンチ二人三脚

このほか、7月号では夏らしい、おもしろ新企画も計画中。ゲームと音楽とCGなら、オマカセね、で、パワフルに展開します。7月号、乞うご期待。

ポプコムオリジナル POPCOM 愛読者 プログラム・カセット・フロッピー サービス



POPCOMに掲載された、プログラムのカセットをサービスしております。
ご希望の方は、下記の注文用紙に必要事項を正確に記入して
お送りください。(カセットは注文書到着後3週間以内にお届けします。)

題　名	内　容	機 種 名	価格(送料こみ)	掲載号
鉱石デトロニウム	デトロニウムをすべて運び出せるか？　パズルゲームの新作！	X1	¥2,000	'85 6月号
POPPO(ポッポ)	カゴの中のハトを助けてあげよう。かわいいチュウ君の大活劇ゲーム！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 7月号
めぞん一刻パズル	一刻館の住人たちが勢ぞろい！なかなか手ごわい魔方陣もどき。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 7月号
赤い風船	少年の赤い風船が飛んでしまった。風の妖精さん、風船を助けて！	MSX(16K)	¥2,000	'85 7月号
魔宮の神話	3人の勇者が魔宮の怪物を相手に展開するロールプレイングゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'85 8月号
SAVE THE HOUSE(セーブ ザ ハウス)	燃えさかる家の火を消しとめろ！コンストラクションつきパズル。	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 8月号
THE・妖怪(ザ・ようかい)	妖怪に奪われた村をとりもどせ！新型和風ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
スパークラーZ	迫るUFOを撃ち落とせ！　本格的3Dスペースアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
うる星やつら・秘密の花園	ウチの悪口をいいふらすリュウゲンビレアを全部回収するっちゃ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 9月号
ジャンピングゴミ掃除	6人兄弟が惑星の大掃除をはじめた！　パズルゲームの本格派！	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 9月号
プラトン	全74面のコンストラクションつき本格的パズルアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 10月号
GU-GUガンモ コーヒー倉庫	デジャブーから逃げ、時間内にコーヒーを集めるパズルアクション。	X1シリーズ	¥2,000	'85 10月号
イントルーダー	敵の秘密基地を撃破せよ！　横スクロールアクションの決定版だ！	MSX(32K)	¥2,000	'85 11月号
ブロッケード	城の中にある指輪を探して大冒険。美しい画面のウォールアクション。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 11月号
FOREST(フォーレスト)	全4面、8方向スクロール型ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 12月号
ドリームランナウェイ	リアルタイム3Dアクション迷路。美しい3Dアニメもある！	MSX(32K)	¥2,000	'85 12月号
MUTANT(ミュータント)	ディスク回収に命をかけろ！　近未来型思考アクションゲームだ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'86 1月号
ストレイジョジョ	迷子のジョジョ君を家まで帰してあげて！　C級難度のパズルゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 1月号
Fireくんと Waterくん(ファイヤー ウオーター)	ストーン国からボールをとりもどせ！　パラレルパズルの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 3月号
グレイオン	ジャスト・レオンを奪回せよ！SFロールプレイングゲーム！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 3月号
GEM(ジエム)	リアルタイム・アドベンチャーの新作登場！	MSX(16K)	¥2,000	'86 4月号
軍人将棋(しょうぎ)	ボードゲームの古典的名作がパソコンソフトで登場！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 4月号

(注)メーカー純正カセットテープレコーダーを使用してください。それ以外の機械を使用した場合のテープロードエラーについては、責任を負いかねます。

キリトリ線

注文書

〒□□□-□□

住所

氏名　　　　　　様　　TEL (　　)

題　名	数　量	機 種 名

合計金額¥

POPCOM (6月号)

★「ダ・ビンチ」の通信販売にもご利用ください

イングリッシュ・ボックス	思考ゲームの新パターン！　むずかしい面が15面。挑戦者求む！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 4月号
MAKING TOWN（メイキング タウン）	怪獣や暴力団の邪魔を避け、街をつくっていく面白シミュレーション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 5月号
ディーヴォ	変化に富んだ全8面。オールマシン語の高速シューティングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 6月号
真田（さなだ）十勇士	城に忍びこんで味方を救出せよ！　おもしろ時代劇RPG。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 6月号
ザ・忍（しのび）	忍者となって巻物を集めよ！　ハラハラドキドキの痛快アクション。	MSX(32K)	¥2,000	'86 6月号
BUBU（ブブ）	敵から逃げながら迷路の中のフルーツを集めるカーアクションだ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'86 7月号
プリズミー	プリズムを動かして光線をうまく移動させるパズルゲームだぞ！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 8月号
DEJAVU（デジャビュ） 5″DISK版	エイリアンから地球を守れ！　シミュレーションアドベンチャー。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
デビルボール	デビルボールを探しチーアル将軍をたおそう！　本格RPG！	MSX(16K)	¥2,000	'86 9月号
私がこのマチの議員です	君はマチの議員になれるか!?　シミュレーションゲームの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
うる星やつら THE GIRLHUNT	ラムちゃんからうまく逃げて女の子たちをつかまえよう！	X1シリーズ	¥2,000	'86 10月号
ゴキブリン・ウォーズ	冷蔵庫のゴキブリンをたおし食べ物を救え。愉快なパズルアクション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 10月号
THE BALLS（ザ ボールズ）	車を操ってボールをうまく誘導させるドライブアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'86 11月号
OH！ TAPPY（オー タッピー）	がんばれタッピー！　敵から宝石を集めるパズルアクションだぜ！	X1シリーズ	¥2,000	'86 11月号
グラビティー・ゾーン	異次元空間に迷いこんだトントン君を救え！　異色のパズルゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 12月号
バンパイア伝説	吸血怪人バンパイアをやっつけろ。痛快、アクションゲームの新作。	X1シリーズ	¥2,000	'87 1月号
MUSIC PERFORM（ミュージック パフォーム）	ついに登場。驚異の音感養成ソフト。これであなたもラクラク作曲家？	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'87 3月号
SPIRIT（スピリット）	縦スクロール型アクションゲーム。スライムをやっつけ、姫を助けろ。	MSX	¥2,000	'87 4月号
TAXI CAB（タクシー カブ）	ニュータイプのドライブ・シミュレーションが、88シリーズに登場。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'87 6月号
Blotto（ブロット）	ブロック重ねりゃ、ありゃ不思議。奇妙なパズルアクション！	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'87 8月号
ムズくて…I'm sorry（アイム ソーリー）	ついに出た。ムズーい連中が大活躍のハチャメチャパズルゲーム	X1シリーズ	¥2,000	'87 9月号
SEARCHER（サーチャー）	宇宙基地を舞台としたアクション超大作。ずばぬけたおもしろさ。	MZ-2500	¥2,000	'87 10月号
VAMPIRES（バンパイヤーズ）	魔王の国から、姫を助けるには？驚天動地？のスーパーゲーム！	MZ-2500	¥2,000	'87 12月号
Jump Up Jelly（ジャンプ アップ ジエリー）	Jelly君は宝石をいくつ集められる？　X1turbo専用の大作！	X1turbo	¥2,000	1月号
DREAM IN PIANIST（ドリーム イン ピアニスト）	MSX_2のグラフィック機能がさえる異色パズルアクションゲーム。	MSX_2	¥2,000	2月号
SPIRIT II（スピリット）	あのスピリットが帰ってきた。よりパワーアップした楽しさ。	MSX_2	¥2,000	3月号
封印	怪物を封じこめろ。ダンジョンタイプのシンプルなRPG！	FM-7シリーズ	¥2,000	3月号
ARMER JR.（アーマー ジュニア）	敵の防御システムを破壊せよ！　シューティングアクション超大作。	MZ-2500	¥2,000	4月号
SUPER ILEVAN（スーパー イレバン）	あのイレバンが帰ってきた！　愉快なフードアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	4月号

★注文の方法★

●注文書に必要事項を記入し、同封のうえ下記Ⓐ Ⓑいずれかでお申しこみください。

Ⓐ現金書留

Ⓑ郵便小為替（こがわせ）（郵便局の預金窓口で発行しています。）

あて先 〒101東京都千代田区神田神保町3−3−7
昭和第2ビル㈱新企画社ポプコムカセット係

■お問い合わせ先 ☎03-263-6940 (株)新企画社

THE WAR
of TV-MAGAZINE
いまテレビ雑誌界は全面戦争だ。
テレパル万歳!!
各戦線よりテレパル大勝利のニュースです。
テレビ雑誌界の平和を乱す者を
テレパルは圧倒的な力によって駆逐。
快進撃を続けております。
いま市民の熱狂的な歓声につつまれて
テレパルがやってまいりました。
見よその勇姿。がんばれテレパル。
テレビ雑誌界の守護神テレパルです。
ビデオ情報誌戦線においても大勝利!!
絶賛発売中
テレパル増刊号
ビジパル ENJOY! AV LIFE
VisipaL
定価480円AB判246ページ
TeLePAL
海外大物タレントCFおもしろ裏話
春のニュース戦争「緒戦かく戦えり」
インタビュー 浅野温子
最先端サイエンス番組特集
正義のテレビ雑誌
TV&VIDEO MAGAZINE
TeLePAL
2週間分
TV番組表
5/14(土)→5/27(金)
「テレパル11号」〈5月11日(水)発売〉定価200円●小学館

小学館

さすがコロコロ。PCエンジン特ダネ情報大公開。

※表紙のデザインは変わります。

PCエンジン、噂の新ゲームはこれだ。
超最新ゲーム緊急特報

苦戦のキミに、完全アドバイス。
パート1 パート2 **R-TYPE超次元撃破法**

特別企画 コア構想Q&A

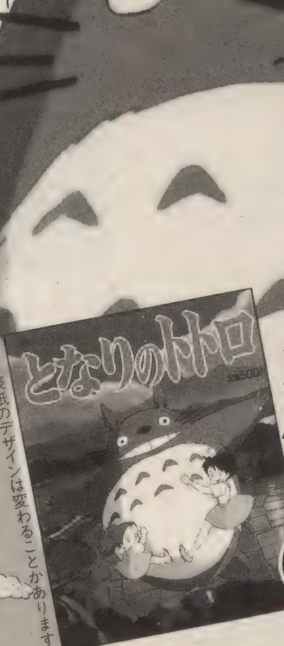
完全版 PCエンジンカタログ

6月1日ごろ発売

コロコロコミック 特別増刊
PC(ピーシー)エンジン SPECIAL スペシャル
定価350円

忘れていたもの
気づかなかったもの
なくしてしまったと
思い込んでいたもの
でも、それは今もあるのだと信
じて「となりのトトロ」を心底
作りたいと思っています。
宮崎駿

宮崎駿が日本を舞台に描きだす素敵に、不思議な物語。



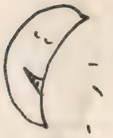
※表紙のデザインは変わることがあります。

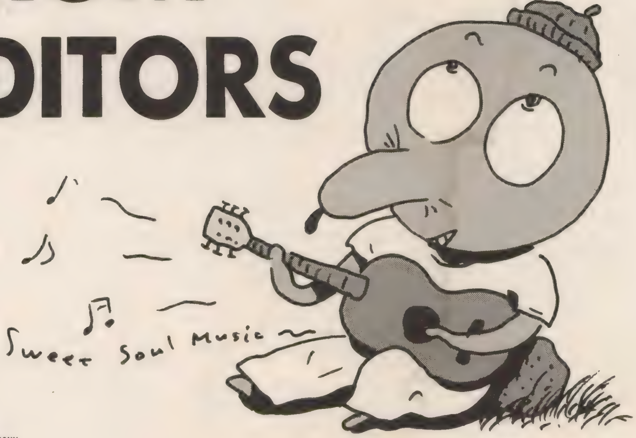
大ヒット作「風の谷のナウシカ」「天空の城ラピュタ」に続く
宮崎駿の最新アニメが、楽しいフィルム絵本になりました。

小学館スペシャル
となりのトトロ

好評発売中　オールカラー44ページ　定価500円

MESSAGE FROM EDITORS





ILLUSTRATED BY POCKY

■先日、福島県いわき市へ行ってきた。常磐高速道で東京から２時間足らず。便利になったもんだ。いわき市には競走馬の温泉がある。足を痛めた馬、疲労のたまった馬が療養するところだ。さすがかせぎのある馬たちだけに、風格もあり、ゆったりと温泉につかっている。一方、近くの常磐ハワイアンセンターと称する巨大な施設では、人間たちがイモの子を洗うように湯につかっていた。(明)

■静岡県の中学校でこの春、集中的にいろいろな問題が噴き出てきた。学校とか教育が聖域化して、教師に対する〝勤評〟以来の管理主義が今や、教師の子どもの管理主義にまでおよんでいることが露呈した事件だ。いま社会一般が政治や教育から少しでも目をはなしたら、戦前の教育に逆もどりする危険な状況にある。戦前戦中は親のない子が満州にお国のためといいふくめられて送り出されたという。いじめの極端な例だ。学校教育がおかしくなっているから〝いじめ〟も深刻になっていると思う。少年よ静かに怒れ。(謙)

■紙とエンピツより、ワープロを使ったほうが、文章をラクに書ける――という人が少なくない。若い人ほど、その傾向が強いようだ。それなのに、小中学校や高校のなかには、ワープロで書いた作文やレポートは認めない、というところが多い。そこで、ワープロのほうがいいという生徒たちは、ひとまずワープロで書いてから、それを紙とエンピツで清書して、学校に出すのだそうな。そのほうがいい文章を書けるのだから、うまいやり方ともいえるけど、なんだかおかしな話だね。(信)

■トンネルも通ったし、橋も架かってしまった。ついでに、季節もヨイとくれば、(松尾芭蕉じゃないけど)そぞろ神のさそい、道祖神の招きをうけて、やはりどこかに行きたいもの。新緑の中を旅するというのは、考えただけでもワクワクしてくる。そうはいっても、先立つものがあまりないんだな。しょうがない。お世話になりました。先立つ不幸をお許しください。あれ!?(旅の空より　寿)

■長い間悩まされてきた、右肩の脱臼の癖を治すための手術をする。術後、２週間入院し、退院後も２カ月の間、右手はギブスで固定されている。これほど長い間、右手が使えないでいるのも初めてだが、右手以外がじょうぶな状態で２週間もフリーな時間がもてるというのも初めてだ。おそらく、こういう機会は、もう二度とないかもしれない。入院は明後日。期待と不安のきょうこのごろである。(直)

■関西方面の取材から帰るといきなり、地獄のゴールデンウイーク進行が待っていて、大好きな映画館通いができましぇん。で、深夜というか朝方、自宅に帰ってレンタルビデオで映画を見て、さびしさをまぎらわせてる。その中でヒジョーに楽しかったのが「夜霧のマンハッタン」(ヘンなタイトルだよね)。あの『スプラッシュ』のいとしいダリル・ハンナ嬢が出てまして、相変わらずちょっとミステリアスで魅力的だった。レッドフォードも、ロマンチック・コメディーにピッタリだった。あーゆうマジメ顔は、本来はコメディーが似合うんだ。ヘンリー・フォンダやジェームズ・スチュワートみたいにね。今月のビデオ情報でした。(W)

■今月、私の後記がこんなに少ないのは配分ミスのせい！　スミマセン(F)

POPCOM バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は、代金と送料をそえて郵便で下記までお申しこみください。送料は1冊85円です。現在、1987年の４月、５月号のみ在庫があります。なお到着までに約3週間かかります。切手不可。

●あて先

〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館販売㈱ ポプコム係 ☎03-230-5752

CM INDEX

NEC	表II、3
日本ファルコム	50〜53
日立家電	54〜55
マイクロネット	56〜57
T&Eソフト	58〜59
工画堂スタジオ	60〜61
HAL研究所	62
ブレイングレイ	63
ゲームアーツ	64
ブラザー工業	65
ハート電子産業	66
コムパック	67
マイクロキャビン	81
エレクトロニック・アーツ	100
松下電器	146
システムソフト	表IV

S T A F F

編集長……安藤明義
技術課長……大藤謙二
編　集……古屋健司　小林直樹
佐々木寿彦　馬上恵子
編集協力……池田信一　加藤久人
林　義人　桜井　哲
島田倫人　相羽　勝
吉田洋治　大藤貴志
南　誠　宇野正之
堀真由美　渡辺哲也
レイアウト……前嶋昭人　坂本高志
(DOM DOM)
生田泰男　素月道生
写　真……佐々塚啓介

■POPCOM　6月号／第6巻第6号／昭和63年6月1日発行／毎月1回発行
■編集人　岩渕庄一郎
■編集　㈱新企画社・POPCOM編集部
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル
■TEL　03 (263) 6940
■発行人　相賀昌宏
■発行　小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷　凸版印刷株式会社
特別定価　500円

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	東京	8	十	万	千	百	十	番
						2	0	0

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円

加入者名	株式会社　小学館

料金	払込み	特殊
		円

払込人住所氏名
※　（郵便番号　　　　　）

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	8	十	万	千	百	十	番
						2	0	0

加入者名	株式会社　小学館

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円

払込人住所氏名
※

備考

受付局日附印

この用紙で安全確実にお申込みになれます。

▶ご注文、定期予約購読はなるべくお近くの書店をご利用ください。

▶書店へのご注文がご不便の方はこの振替用紙をお使いください。

▶この注文票の指定欄に必要事項をご記入の上お申込み相当分の代金を添えて、お近くの郵便局の窓口へ提出してください。

▶郵便局より発行の「受領証」をもって領収書に代えさせていただきます。領収書必要な方は通信欄にその旨ご記入ください。

▶この払込通知は小社へ届くまで7〜10日かかりますのであらかじめご了解ください。

POPCOM(ポプコム)定期購読申込書

□月号より1か年(12冊 6,000円)申し込みます。(送料・荷造当社負担)

お届け先	フリガナ お名前		年齢 歳	1.学生(　　年生) 2.社会人 3.その他(　　)
	〒□□□-□□	☎	性別	男・女
	フリガナ ご住所			
通信欄				

この欄は小学館あての通信にお使いください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。(郵政省)

〈小学館コミック・カセットブック〉

闇のパープル・アイ

原作／篠原千絵　脚本／阿見宏介
演出／鈴木久尋　ステレオ／60分
文庫サイズパッケージ／定価1800円

〈声の出演〉尾崎倫子…三田ゆう子　水島慎也…堀川亮　舞子…柴田由美子　曽根原薫子…戸田恵子　他
〈製作・発売〉小学館　〈制作〉オービー企画　青二企画

好評発売中

〈ストーリー〉尾崎倫子(りんこ)は、ある日自分がヒョウに変る変身人間であることを知ってしまう。実験体として倫子をせめたてる冷酷な女教師、曽根原。そして秘密を知ってしまった倫子の恋人慎也の運命は…。恐怖!愛憎おりなす本格ホラー作品。

〈小学館コミック・カセットブック〉

みゆき

原作／あだち充
演出／鈴木久尋
脚本／鈴木亜絵美
定価1800円／60分
ステレオ／文庫サイズパッケージ
〈製作・発売〉小学館
〈制作〉オービー企画　青二企画
〈声の出演〉若松真人(まさと)…塩尾翼　若松みゆき…渡辺菜生子　鹿島みゆき…山本百合子　間崎竜一…塩尾浩三　他

好評発売中

〈ストーリー〉ぼく、若松真人、花の高一。同級生の鹿島みゆきちゃんと、ひとつ年下で、血のつながらない妹・みゆきちゃんにホレているんです。二人は、とってもかわいいのです。あ〜、ぼくの悩みは増すばかり、ときめき青春コメディーの話題作。

想像力に、耳から栄養注射。

コミックを耳で遊ぶ。
ミステリーを耳でヨム。
なんと耳より、
カセットブックの時代です。

SHOGAKUKAN CASSETTE BOOK

小学館カセットブック

〈小学館コミック・カセットブック〉

AREA88

エリア88　原作／新谷かおる
ステレオ／60分／文庫サイズパッケージ
定価1800円　〈製作・発売〉小学館
〈制作〉オービー企画　青二企画
〈声の出演〉塩沢兼人、潘恵子、森功至、田中秀幸

好評発売中

〈ストーリー〉一刻も早く自由の身になり、日本に帰るために危険な任務をすすんで買う風間真。宿敵・神崎が操縦する大和航空機を撃墜しようとするが…。神崎のさしむけた殺し屋のために真は砂漠に不時着する。恋人・涼子に会うために、神崎に復讐するために、真は命ある限り戦うことを誓う。

〈小学館ミステリー・カセットブック〉

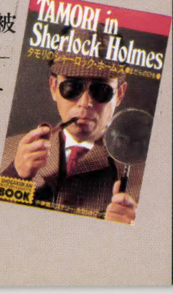
タモリのシャーロック・ホームズ

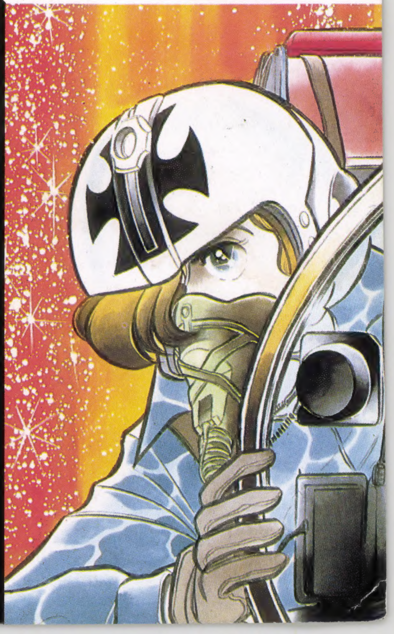
まだらのひも

好評発売中

原作／コナン・ドイル　脚本／津川泉　演出／吉村育夫　口演／タモリ　ステレオ／50分／文庫サイズパッケージ
定価1600円　〈製作・発売〉小学館　〈制作〉アポロン音楽工業

密室のなかで女性が殺された。手がかりは、聞こえて来た口ぶえと、重い金物が落ちたような音。そして、被害者が最後に言った「まだらのひも!!」だけだ。——ホームズ作品の傑作「まだらのひも」をタモリがナレーションから一人四役の大口演。探偵小説の謎ときのおもしろさと舌好調タモリ節の楽しさが見事にドッキングした魅力たっぷりのカセットブック。





ストラテジック・シミュレーション本来の面白さを伝えるゲーム〈スーパー大戦略〉ついに登場。
フィールド、ユニット、アルゴリズム、サウンド‥すべてにおいてスケールアップ。
戦いの中で、君の闘志は再び目醒めるだろう。今、求められたものが、ここに。

●拡がったフィールドで。
フィールドは64×64ヘックスに拡がり、ビュースクリーンも、画面全体を活かすレイアウトで、14×14ヘックスとワイドに。さらに、ユニットの移動可能範囲もひと目でわかる。

●パワーあふれるスクリーンで。
リアルファイティングスクリーンは、アップ画面からの全面切り換え表示で大きくなった。また、フィールド全体の状況を判断できる全体図も加わった。

●数々のマップが。
PC-98版の傑作マップをはじめ、多彩な戦局が楽しめるマップを多数収録。さらにオリジナルマップを自由に作れるマップエディタも搭載。

●増えたユニットを。
使用兵器は、シリーズ最多の121種類。もちろん初登場のユニットが多数含まれている。それらを12ヵ国の特徴ある軍に編成。国によって最高20種類まで使用可能、48部隊まで動員できる。また、自分好みの生産タイプを持つ国も設定できる。

●強まるアルゴリズムと。
コンピュータの思考アルゴリズムを強化。ストラテジック・シミュレーションゲームの面白さは、手ごわい敵といかに戦うかによって深まっていく。

●迫力あるサウンドは。
迫力ある効果音によって、戦闘シーンはますます真に迫る。轟音とともに攻撃の勢いは、迫力を増した。

新発売
X1 turbo
シリーズ

〈新発売〉
■X1turboシリーズ
（Model 10ではグラフィックRAMボードCZ-8BGR2が必要です）
※X1シリーズでは動作しません。
■5"-2D（2枚組） ●2ドライブ必要です。
定価 8,000円

〈好評発売中〉
■PC-8801mkIISR/TR/FR/MR
PC-8801FH/MH/FA/MA
PC-88VA
※V2モード専用ですので、PC-8801/mkIIでは動作しません。
■5"-2D（2枚組） ●2ドライブ必要です。
定価 8,000円

SystemSoft 株式会社システムソフト 〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2 TEL092-714-6236

POPCOM
6月号
第6巻第6号
通巻第63号
昭和63年6月1日発行（毎月1回1日発行）
昭和58年10月3日第3種郵便物認可
発行所 小学館
〒101 東京都千代田区一ツ橋2の3の1 振替 東京8－200番
TEL(03)263－6940（編集） (03)230－5747（販売）
特別定価五〇〇円

凸版印刷株式会社・印刷 ©Shogakukan 1988 Printed in Japan 雑誌 18111—6 T4911811106507

ポプコム

POPCOM

6

1988

フレッシュソフト大集合！

新作・大作よりどりみどり

小学館